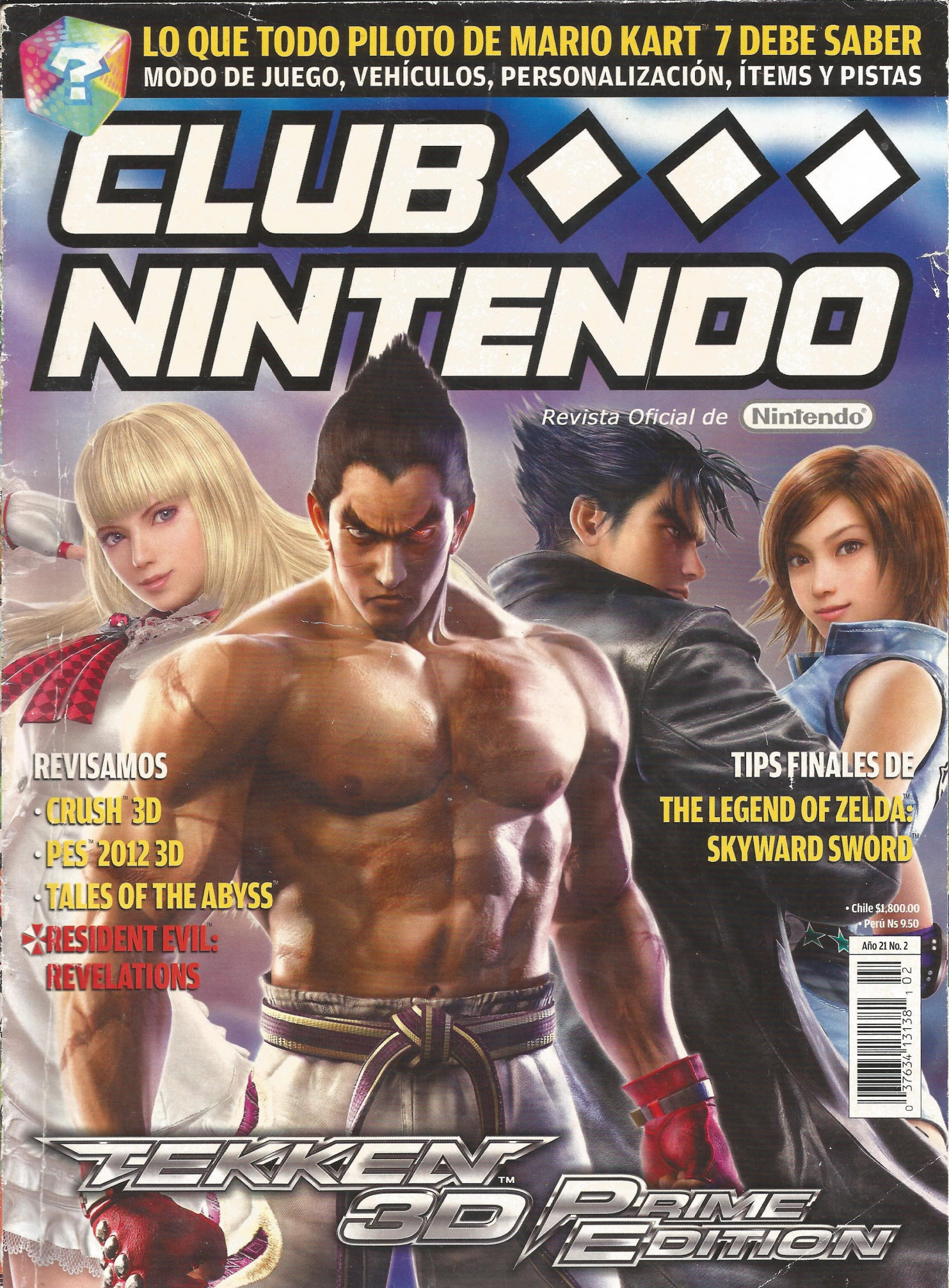
LO QUE TODO PILOTO DE MARIO KART 7 DEBE SABER

MODO DE JUEGO, VEHÍCULOS, PERSONALIZACIÓN, ÍTEMS Y PISTAS

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



REVISAMOS

- CRUSH™ 3D
- PES™ 2012 3D
- TALES OF THE ABYSS™
- RESIDENT EVIL™ REVELATIONS

TIPS FINALES DE THE LEGEND OF ZELDA™: SKYWARD SWORD

• Chile $1,800.00
• Perú Ns 9.50

Año 21 No. 2

0 37634 13138 1 02

TEKKEN™ 3D PRIME EDITION

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
TAILS
SONIC GENERATIONS™
© SEGA

SUMARIO

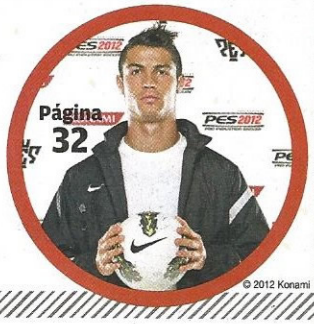
© 2012 SEGA

Dr. Mario
CN Profile
Extra
Lognin
Previo
Gamevistazo
Top 10
Nuestra Portada

© Mistwalker

Tekken 3D Prime Edition
Luego de varios años de ausencia en las consolas de Nintendo, regresa el Torneo del Puño de Hierro.

Revisamos
Crush 3D
Tales of the Abyss
Pro Evolution Soccer 2012 3D
Resident Evil: Revelations
El misterio invadirá tu consola N3DS con una nueva misión para rescatar a **Chris Redfield**.



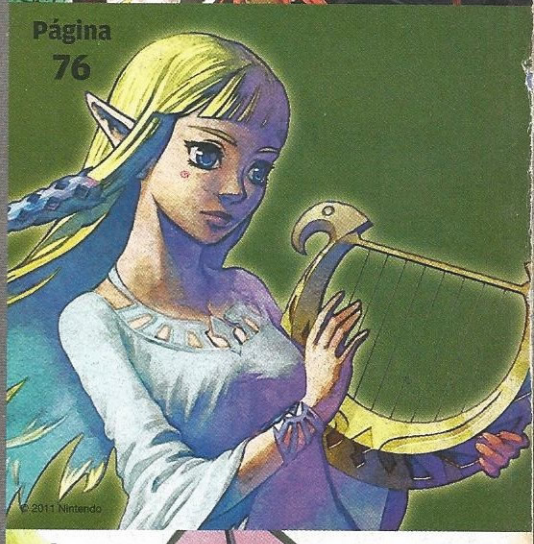
© 2012 Konami

Especial: **Mario Kart 7**
No permitas que tus amigos te dejen mordiendo el polvo. ¡Conoce estas estrategias y derrótalos!
¿Qué hay dentro de...?
Un Vistazo a Japón
Para todos los nostálgicos del anime, les hablaremos de **Sailor Moon**, uno de los clásicos.
Arcadias
Wario Awards
El Club de la Pelea
Aún hay mucho qué descubrir en **Super Street Fighter IV 3D Edition**, ¡seguimos con los combos!
Cementerio de Videojuegos
Uno con el Control
El Ojo del Cuervo
Tips **The Legend of Zelda: Skyward Sword**
Ya no hay pretextos, si no has terminado esta gran obra, lo harás con esta segunda parte de los Tips.
S.O.S.
Club Nintendo
Nuestros lectores demuestran su pasión por Nintendo y CN con fotos de sus colecciones.
Última Página

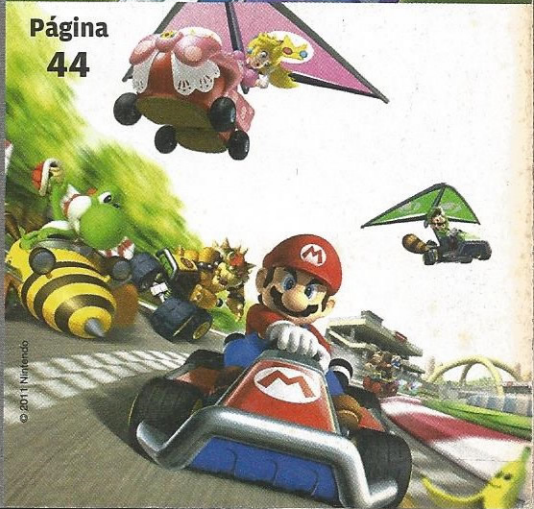
© Kodansha

© 2011 Namco Bandai

© 2011 Namco Bandai



© 2011 Nintendo



© 2011 Nintendo

EDITORIAL

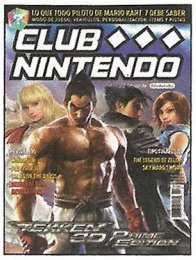
Año XXI No. 2
Febrero 2012

Aún recordamos aquel 19 noviembre de 2006, día en que Wii comenzaría a abarrotar las tiendas en el mercado americano, y poco tiempo después en el mundo entero. De entrada, al destapar la consola, instalarla y configurarla con las novedades como el acceso a Internet, que ya se ofrecía con mayor calidad y mejor interfaz que en consolas anteriores; inmediatamente después, **WiiSports** nos ponía a competir con amigos y familiares. Incluso aquellos que dijeron que nunca tocarían un videojuego, son ahora todos unos entusiastas del control; descubrieron en Wii una opción viable no sólo para los *hardcore gamers*, sino también que abría sus puertas a todos los jugadores, sin importar experiencia, pues lo que en realidad importaba era la diversión. Desde entonces han pasado poco más de cinco años, a través de los cuales no ha habido reto que no hayamos vencido, blandiendo el Wiimote como un verdadero caballero lo haría con su espada. Cinco años de sorpresas, cambios, innovaciones; de ver cómo la nueva *fun machine* crecía junto con nosotros al mismo tiempo que ganaba el aprecio de los desarrolladores y admiración -aunque no explícita- por parte de la competencia.

Así que en este mes de febrero celebramos al Wii, pues durante este tiempo ha sido un gran amigo que pasará al salón de la fama de Nintendo por habernos ofrecido maravillosas aventuras, como **Monster Hunter Tri**, **The Legend of Zelda: Skyward Sword** o **Mario Galaxy**, entre otras. Sin el Wii no se habría preparado el terreno para la llegada de Wii U este mismo año. Pero no se preocupen, pues aún queda tiempo para que disfrutemos de todos esos juegos que nos perdimos y, claro, de los que están por llegar... Sí, así es, no todo está dicho en Wii, pronto veremos **Xenoblade Chronicles** (otro *hit* exclusivo), y por supuesto, si todo sale bien, **The Last Story**, el broche de oro que sería ideal para cerrar un nuevo capítulo en la historia de Nintendo.

Pepe Sierra
Director Editorial

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR DIGITAL
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
GERENTE AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTOR MÉXICO
Víctor Salas

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL /VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
COLOMBIA, VENEZUELA, ECUADOR, PERÚ
Luis Fernando Posada
ESTADOS UNIDOS Y CARIBE
Sergio Carrera
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido

GERENTES GENERALES
CENTROAMÉRICA **Francisco Campo**
CHILE **María Eugenia Goiri**
ECUADOR **Hernán Crespo**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**
GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRI
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE NUEVOS NEGOCIOS CHILE
Patricia Rosales
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
JEFE DE VENTAS GUAYAQUIL
María Gabriela Navarrete
COORDINACION Y VENTAS QUITO
Tania Paz y Diana Dávila
DIRECTORA DE VENTAS ESTADOS UNIDOS E INTERNACIO
Madelin Bosakewich
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTORA GENERAL DE VENTAS MÉX
Mara Domínguez
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD M
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona
Christian Rojas
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva
JEFE DE VENTAS VENEZUELA
María Claudia Moreno

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR INTERNACIONAL
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Jessica Bustos
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
DIRECTORA MÉXICO
Rosario Sánchez Robles
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
Sebastián Goycoolea
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING ECUADOR
Carolina Vivanco
GERENTE INTELIGENCIA ESTADOS UNIDOS/PUERT
Mariana Toledo
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR PUNTO DE VENTA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RIC
John Jairo Mejía
COORDINADORA MÉXICO
Sylvia Cañas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
DIRECTORA ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO / MÉX
Isabel Gómez Zendejas

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 21 Nº 2. Fecha de publicación: Febrero 2012. F mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por co celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miem la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de de al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de ma 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 64 fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Re Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Un Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, Méxi Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunci pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES** metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohib reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quad/Graphics Chile S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: R Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Regist la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. V de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253 ripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Mart 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV. Suscripci Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUA** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2ª Piso, Quito, Ecu Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-726 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2011. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impresa en Chile por Quad/Graphics Chile S.A.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

Kid Icarus™ UPRISING

SÓLO PARA LA CONSOLA

¡Espéralo pronto!

NINTENDO 3DS™

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.
Juego y consola vendidos por separado.

© 2012 Nintendo. © 2012 Sora Ltd. Kid Icarus and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Nintendo

LA IMAGEN

¡El terror regresa al N3DS!

En esta ocasión no se trata de una entrega de competencia como en **The Mercenaries**, sino de una aventura completa que sigue la línea formal de **Resident Evil**. De hecho, esta misión se desarrolla entre **RE4** y **RE5**. En cuanto a *gameplay*, destaca la forma de controlar a los personajes, intercalando la primera y tercera persona entre perspectivas, para enfrentar las diversas situaciones que ocurren en el juego.

Resident Evil: Revelations página **40**

© 2012 Capcom

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Qué tal tu nueva aventura en **Super Mario 3D Land**? Bueno, al grano, es la primera vez que escribo y espero que contestes mis dudas.
1.- Me comentaron que en la Electronic Entertainment Expo del año pasado mostraron un demo de **New Super Mario Bros. Mii** en el Wii U, y he escuchado rumores de que el juego vendrá incluido con dicha consola. ¿Es cierto?
2.- ¿Sería posible que Nintendo creara próximamente una secuela de **Luigi's Mansion** para Wii U?, ya que me considero un gran admirador de **Luigi**.
3.- ¿Es cierto que el Wii U tendrá lector de DVD nativo?
4.- ¿El videojuego **Fortune Street** podrá ser jugado en Wii U?

Alex
Vía correo electrónico

¡Hola, Alex! **Super Mario 3D Land** es sólo una muestra de lo que, con buen trabajo de desarrollo, puede lograr el Nintendo 3DS. Honestamente, se trata de una de las aventuras que ningún fan de Nintendo debe perderse, tiene todo lo necesariopara ser un clásico inmediato, como gran jugabilidad, reto y efectos visuales de primer nivel. Si no lo han jugado, se los recomiendo muchísimo.
Uno de los títulos que se vieron en la Electronic Entertainment Expo del 2011 fue **New Super Mario Bros. Mii**, que sería la secuela de la ya popular serie, pero ahora con novedades como la posibilidad de utilizar a tu propio **Mii** junto a los plomeros. Esto nos deja claro que Nintendo sigue apostando por los **Mii** y estoy seguro de que en Wii U tendrán nuevas funciones sociales que harán más intensa la forma de interactuar con nuestros amigos. Ahora bien, ninguno de los juegos mostrados en el evento tienen fecha oficial de lanzamiento, por lo que no podemos afirmar algo. Asimismo, Nintendo no mencionó que se tratara de un juego que se incluyera con la consola; de hecho, se mostró como demo, no hay seguridad de que vaya a salir. Hay que esperar a los anuncios oficiales de Nintendo, quizá nos dé una grata sorpresa.
Sí podría ser posible una secuela de **Luigi's Mansion** para Wii U, sin embargo Nintendo está completamente enfocado en la entrega para Nintendo 3DS; le dedica todo el empeño para aprovechar los efectos tridimensionales y, sobre todo, que el argumento sea mucho más envolvente que en la edición anterior. No obstante, si **Luigi's Mansion 2** tiene buena respuesta por parte de los fans, podría ser un incentivo para que Nintendo considere una tercera entrega y, con algo de suerte, en Wii U.
La próxima consola casera Wii U cuenta con una unidad lectora de discos de Alta Densidad con formato propio de Nintendo que sí podría leer DVD, pero dicha función no suele estar activa en las consolas de Nintendo (como ocurrió en Wii). Por lo tanto, será retrocompatible, y sí, **Fortune Street** funcionará en Wii U (claro, sin usar los controles tácticos propios de la plataforma de siguiente generación).

¡Hola, **Doctor Mario**! He leído muchas de tus secciones en la revista Club Nintendo, pero nunca he tenido el valor de escribirte. Bueno, mejor comencemos con las siguientes preguntas:
1.- ¿Van a sacar una nueva versión de **The Legend of Zelda: Majora's Mask** para el Nintendo 3DS?, y si es así ¿cuándo se realizará?
2.- Así como sacaron el juego **The Legend of Zelda: Link's Awakening** para la eShop, ¿van a lanzar **The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons**?
3.- ¿Hay alguna forma de descargar los videojuegos del Programa Embajadores para las consolas N3DS que no son Embajadores?
4.- ¿Hay una fecha fija para los juegos **Luigi's Mansion 2** y **Paper Mario** de Nintendo 3DS?
5.- En el **Pokédex 3D** que tengo en vez de letras me aparecen signos de interrogación, ¿qué le está pasando y cómo lo arreglo?
Bueno, eso es todo, espero que no sea mucha molestia. ¡Gracias!

Christian Matos
Vía coreo electrónico

¿Cómo estás, Christian? Espero que muy bien. No hay planes en puerta para hacer una adaptación de **The Legend of Zelda: Majora's Mask** en Nintendo 3DS, aunque está por demás decir que para muchos fans -incluyéndonos- sería una maravilla, pues es una de las entregas más oscuras e interesantes en donde hemos visto al héroe del tiempo. Ahora bien, en cuanto a **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** y **Oracle of Seasons**, que fueron producidos por Capcom, tampoco hay indicios de su llegada a eShop, aunque como ocurre en el Canal de Tienda en Wii, los juegos van apareciendo poco a poco, semana a semana, por lo que no descarto su llegada como descarga virtual, pero por ahora no podemos asegurar nada. Lo mejor es esperar y en cuanto sepamos algo, seremos los primeros en comunicarlo.
Si quedaste fuera del Programa Embajador, no es posible conseguir los juegos que ofreció Nintendo como bonificación a todos aquellos que compraron la consola antes de agosto de 2011. De hecho, Nintendo comentó que, por lo menos, los juegos de Game Boy Advance que incluirá dicho programa no estarán a la venta en el futuro, pues se considerarían títulos exclusivos para Embajadores. En cuanto a los de NES, se mencionó que podrían salir paulatinamente, pero no especificaron fechas, así que habría que mantenernos al pendiente para comprobar si llegarán a la eShop.
Por último, el problema de la desconfiguración del **Pokédex 3D** fue muy común cuando se instaló una actualización del *firmware* de la consola. De inicio parece muy aparatoso, pues todos los textos aparecen con lenguajes ajenos al idioma preestablecido. La solución es mucho más fácil de lo que pensaríamos, simplemente ve a la configuración del juego, y allí cambia el idioma a español. Para hacerlo, pulsa en el ícono de engrane (parte superior derecha de la pantalla táctil [dentro del **Pokédex 3D**]) y presiona en la penúltima opción de la columna de la izquierda, justo donde debería decir "Selección de idioma". Posteriormente, verás seis opciones, ahora presiona en la última casilla de la izquierda para elegir "Español", y por último oprime el botón azul para confirmar la acción. Inmediatamente, tu **Pokédex 3D** volverá a la normalidad.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te está yendo en tu nueva aventura en 3D? Genial, ¿verdad? Más ahora que hasta tus enemigos sacan jugo al **Tanooki**. Bueno, a lo que vinimos...
1.- Días atrás vi que sacarían un nuevo **Super Smash Bros.**, en versiones para Wii U y Nintendo 3DS. Si no mal recuerdo, fue durante la conferencia de Nintendo, así que me lo creí. Luego entré a una página de Internet en donde ya se hablaba de personajes oficiales, lo cual me extrañó por ser muy pronto y de varias franquicias diferentes, las cuales eran: **Ryu**, **Megaman**, **Bomberman**, **Amaterasu**, **Naruto**, **Shadow**, **Tails**, **Zoroark** y hasta el

Pokédex 3D no es un juego como tal, sino que se trata de una aplicación para gestionar a las criaturas que aparecen en las versiones **Black** y **White** de **Pokémon**. Además, puedes ver las estadísticas de cada personaje y escuchar sus sonidos y tomar fotografías en realidad aumentada a través de la cámara del Nintendo 3DS. Sin duda, es una opción interesante para los fans de **Pokémon**.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Fatal Frame es una de las series de horror más escalofriantes de las últimas décadas. A diferencia de otras franquicias, aquí deberás utilizar una cámara par descubrir los horrores que se esconden en las lúgubres habitaciones.

mismísimo **Chris Redfield**, y de muchos juegos como **Pokémon**, **Dead or Alive**, **Castelvania**, hasta había un **Mii**.

Bueno, mi duda es si es real esto, porque en la página oficial de Capcom no dice nada de firmar con Nintendo para prestar los personajes; y si no es real, ¿no crees que sería genial verlos?

2.- Vi que no hace mucho sacaron los juegos rebajados de precio (Nintendo Selects) para Wii. Quiero saber si harán una acción similar para Nintendo DS, porque me encantaría tener **New Super Mario Bros.**

3.- Escuché que saldrán dos nuevos colores de N3DS, uno "Ice White" y el otro "Coral Pink". ¿Es esto cierto?

4.- ¿En qué fecha sale el **Animal Crossing** de Nintendo 3DS?

5.- Hay algo que no me queda claro del Wii U, ¿es una nueva consola que hay que comprar y conectar al televisor, o es un nuevo accesorio compatible con el Wii actual?

Bueno, eso es todo, **Doctor Mario**. Recuerda siempre aconsejarnos en los juegos y por favor publica mi correo porque estoy seguro de que resolvería más de una duda.

Alberto Cervantes Zamora
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Alberto! Tienes toda la razón, el concepto del **Tanooki** se está volviendo cada vez más universal, ya no sólo los enemigos en **Super Mario 3D Land** lo utilizan. Ahora, incluso hasta puedes activarla en los *Go Karts* cuando encuentres un ítem en ciertos puntos de la pista. Pasando a tu dudas, el próximo título de **Super Smash Bros.** ya es un hecho, sólo que aún no se está trabajando plenamente en él, digamos que está en modo *standby* hasta que Masahiro Sakurai complete su trabajo en **Kid Icarus: Uprising**.

Ahora bien, ¿personajes confirmados? **¿Leon Kennedy, Amaterasu, Ryu?** Sólo que se tratara de la versión **Super Smash Bros.: The Expendables Edition** y fuera complementada con Van Damme, Stallone y Schwarzenegger, ja, ja, ja... no te creas... Por ahora no hay un *cast* de peleadores disponible, supongo que regresarán algunos de los clásicos (incluyéndome) y "quizá" se anexen personajes de otras franquicias, pero aún es demasiado pronto para especular. Lo más seguro es que Nintendo dé más detalles en sus próximos eventos -ojalá-, así que hay que estar muy atentos, especialmente para la próxima Electronic Entertainment Expo en Los Angeles, California.

Los nuevos colores de Nintendo 3DS fueron anunciados para el mercado japonés; de hecho, el blanco tendrá su propia edición especial con detalles de **Monster Hunter 3G**. Para América, ya están disponibles los colores rosa, rojo y el negro con detalles de **The Legend of Zelda**. Sólo falta que den el anuncio oficial sobre el Nintendo 3DS "Ice White", que seguramente no tardará en anunciarse. Respeto de **Animal Crossing**, sigue sin fecha oficial aunque se ha comentado que llegará en algún momento de 2012. ¡Nosotros les avisaremos!

Wii U es una consola completamente nueva. Un proyecto que Nintendo ya venía trabajando para -nuevamente- revolucionar el concepto de los videojuegos. En cuanto al diseño estético de la consola, mantiene coherencia con el concepto minimalista de su antecesora, pero eleva notoriamente el potencial de *hardware* y *software*.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están? Ojalá que muy bien. Llevo algunos años leyendo sus revistas y pues he querido hacerles unas preguntas pero no me animaba. Pero bueno, éstas son las preguntas, espero que las publiquen en la próxima edición.

1.- Verán, adoro los juegos de **Guitar Hero** y **Rock Band** y pues me preguntaba: ¿saldrá alguno de esos juegos para la consola Nintendo 3DS? ¿Vendrá con el **Guitar Grip** de cuatro botones como en el NDS o tendrá los cinco botones como en la consola?

2.- ¿Habrá algún juego de **Silent Hill** para el N3DS o algún otro juego de *Survival Horror* parecido?

3.- ¿Recuerdan el juego de **Battle Stadium D.O.N.** (el que es como un **Super Smash Bros.** pero de **Dragon Ball**, **One Piece** y **Naruto**)? Tengo una duda con ello: ¿habrá alguna secuela de ese juego o algún título parecido?

4.- ¿Saben algo acerca de si saldrá algún título de **The House Of The Dead** para el N3DS?

Jorge Iracheta
Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimado Jorge! Qué bueno que te animaste a escribir. Activision dejó de producir la línea de **Guitar Hero** (en todas sus categorías y plataformas) desde hace un tiempo, esto con la finalidad de no saturar el mercado y dar un tiempo justo para que los desarrolladores de la franquicia planearan un concepto revolucionario, pues ciertamente llegó un punto en donde ya no se ofertaba nada nuevo, e incluso muchas canciones eran repetidas entre versiones. ¿Cuándo regresará **Guitar Hero** y para qué consolas? Aún no lo sabemos, quizá lo más probable es que sea para Wii U (si es que ocurre) y para Nintendo 3DS sería interesante que adaptaran el *Guitar Grip*, pero nuevamente aún no hay nada escrito en el futuro próximo de **Guitar Hero**. En cuanto a **Rock Band**, Electronic Arts distribuyó la versión de **Rock Band 3** para el Nintendo DS y Warner hizo lo propio con **LEGO Rock Band**, pero se jugaban con los botones convencionales, es decir, no implementaba un accesorio, como ocurrió con **Guitar Hero**. Así que hay más probabilidad que la franquicia de EA tenga una secuela para N3DS, pero eso sólo lo sabremos hasta que haya algún comunicado oficial.

Muchos quisiéramos que **Silent Hill** llegue al Nintendo 3DS, sería fabuloso, más ahora con lo que podría lograrse con los efectos tridimensionales. Pero habrá que esperar a que Konami decida trabajar en ello. Mientras, hay una esperanza para los fans del horror, pues en la conferencia previa al Tokio Game Show, Nintendo presentó un *reel* de videos. Vimos unos instantes de la próxima incursión de un *spin-off* de **Fatal Frame** para Nintendo 3DS que podría llamarse **"Spirit Photography: The Possessed Notebook"**. Su función principal se basará en las cámaras del Nintendo 3DS, ofreciendo juego con Realidad Aumentada que seguramente nos pondrá a explorar por las terroríficas esquinas de las macabras mansiones japonesas. El punto malo es que falta ver que el proyecto se concrete y, claro, que sea distribuido en América. Si recuerdas, la versión de **Fatal Frame** para Wii fue uno de los títulos que se prometieron para nuestro continente, y en el último momento sólo se quedó en Japón... Ojalá que no ocurra lo mismo en los próximos **D.O.N.** (por los nombres de sus series **"Dragon Ball**, **One Piece** y **Naruto"**), fue una exclusiva para Japón y desafortunadamente no llegó a América por problemas de licencias. En Namco Bandai no han comentado sobre las secuelas, pero si cambian de opinión, les avisamos, aunque sería probable que ocurriera lo mismo que con el primero. Por último, se han escuchado rumores de **The House of the Dead** para N3DS, pero sólo eso, rumores. No hay una postura oficial de SEGA, quizá más adelante nos den la sorpresa. Mientras tanto, ¡no te vayas a perder nuestras próximas ediciones de Club Nintendo!

Arte por correo:
Aldo José Colón; República Dominicana.
Brandon Yael Hernández; León, Gto.
Alejandro Mercado; Puerto Rico.
Alberto Mercado; Puerto Rico.
Roberto Castro Cadena; La Paz, BCS.
Joshua Kaleb; Ciudad Juárez, Chihuahua.
Julio Acevedo Robledo; Chile.
Ronald Francisco Guzmán.

El rombo de portada
Para iniciar 2012, el rombo estuvo bajo el árbol.

También puedes seguirnos en
twitter @revistacn

Pac-Man

Pac-Man TV Show

Pac-Man 2

Pac-Man Party

Pac-Man

¡Una rebanada de diversión!

A casi 32 años de haber sido creado, **Pac-Man** sigue en el *top of mind* de los jugadores. No sólo los nostálgicos se aferran a la simpleza de su estilo, sino también los nuevos fans encuentran en este personaje (cuya inspiración para crearlo se dio cuando Toru Iwatani compartía con sus amigos una pizza, y al quitarle la primera rebanada visualizó a su próximo héroe, curioso, ¿no?), un descanso de los títulos comunes. Primero se le conoció como **Puck-Man**, pero a algunos entusiastas del doble sentido les encantaba cambiar la P por otra letra, otorgándole una denotación diferente. Así, el nombre definitivo quedó en **Pac-Man**, y desde entonces ha sido protagonista de todo tipo de aventuras.

Otras apariciones

Pac-Man ha tenido varios títulos dentro de su género original, pero la gente de Namco también se ha arriesgado para ofrecernos vertientes adicionales tipo aventura, como ocurrió en el Super Nintendo con **Pac-Man 2: The New Adventures** o en la Arcadia **Pac-Land**, que estaba basada en la serie animada de televisión. Recientemente hemos visto el juego **Pac-Man Party** en Wii, muy al estilo de **Mario Party**, pero con el peculiar sentido humorístico del ícono de Namco. También fue uno de los participantes en **Mario Kart Arcade GP**, al lado de **Mario** y el grupo del Mushroom Kingdom.

Su primer protagónico

Antes no era necesario que los juegos contaran forzosamente con historia o descripción de las situaciones, con que fueran divertidos o tuvieran reto nos dábamos por bien servidos. Así, **Pac-Man** ganó terreno en las Arcadias (1980) y más tarde en las consolas de videojuegos. Sus principales enemigos son cuatro fantasmas de colores distintos que lo persiguen incansablemente, a menos que se coma una píldora de poder; sólo así los curiosos espectros temblarían -irónicamente- de miedo y saldrían huyendo, pasando de perseguidores a perseguidos.

Poco después se presentó a **Ms. Pac-Man**, que ya tenía zapatillas, moño y guantes de color rosa. Un año después, aprovechando que el Sr. y la Sra. **Pac-Man** ya se habían presentado al mundo, William Hanna y Joseph Barbera decidieron llevarlos a la pantalla chica, con un total de 42 capítulos en dos temporadas. Curiosamente, se incluía a un bebé llamado **Pac-Baby** y un perro conocido como **Chomp-Chomp** (nada que ver con el personaje de **Super Mario Bros.**) y **Sour Puss**, su gato. La trama se centra en la lucha del héroe amarillo quien día a día tiene que batallar contra sus cuatro enemigos (**Inky**, **Pinky**, **Clyde** y **Sue**), quienes siguen las órdenes de su jefe, **Mezmaron**, en su plan por acaparar todas las píldoras de poder, que básicamente son las que hacen funcionar a la ciudad; además, claro, de que son un delicioso alimento para la familia **Pac**.

Voz: **Marty Ingels (Serie de TV).**
Primera aparición: **Pac-Man (1980).**
Lugar de residencia: **Pac-Land.**
Creador: **Toru Iwatani.**

© Namco

Unas hadas de otro planeta
Winx CLUB
sábados y domingos 8:30 am
estreno 7 de enero
nickelodeon
MUNDONICK.com
/MUNDONICK
@MUNDONICKLA

Prueba tu habilidad
Pushmo es uno de los juegos más novedosos que hemos visto para descarga en N3DS.

Contacta a tus amigos
Recuerda que está disponible **Pasa Cartas** para N3DS, manda mensajes a tus amigos.

Compite por ser el mejor en la batalla

© Tecmo Koei

En Japón existen varias series que son sumamente populares, como **Monster Hunter** o **Dragon Quest**, pero otra que también tiene gran fama entre los jugadores asiáticos es **Dynasty Warriors**, de Tecmo Koei. Ya habíamos visto su aparición en N3DS, con una aventura bastante compleja y divertida, pero ahora los programadores han querido dar un giro a la franquicia creando una edición totalmente enfocada al multijugador, que conoceremos como **Dynasty Warriors** VS. ¿Recuerdan **Turok Rage Wars** para Nintendo 64? Para muchos fue una mala idea en un inicio, pero lo cierto es que con el tiempo el *First Person Shooter* se consolidó como una de las mejores opciones para las retas con los amigos, pues bien, lo mismo pasa con este **Dynasty Warriors**. Se podrá competir con hasta tres amigos más controlando varios generales del juego original; el objetivo, como es evidente, es derrotar la armada de los rivales.

Técnicamente es muy bueno, tanto visual como auditivamente, pero todo queda en segundo término después de observar las posibilidades jugables en los enfrentamientos. Realmente se pondrá a prueba todo lo aprendido en otras entregas. Todo suena perfecto, pero como es costumbre no todo es color de rosa, la distribución en nuestro continente no ha sido confirmada, así que tendremos que esperar.

Esta es una de las series más populares en Japón, esperemos que cumpla con las expectativas de todos sus fans, que cada vez son más.

En esta ocasión la estrategia será tu mejor herramienta, no sólo debes terminar con el ejército de tus adversarios, sino también hacerlo de la manera menos compleja, lo cual necesitará bastante concentración.

Será el Año del Dragón para Nintendo

2012 es el Año del Dragón, según los chinos, situación que Square Enix parece tomar muy en serio, ya que como te hemos comentado en otras secciones en meses anteriores, se encuentran trabajando en **Dragon Quest X** para Wii y para Wii U, que en algún momento del año estarán juntas en el mercado, fecha que se cree llegará después de la E3. De lo más atractivo de esta décima entrega, además de que es exclusiva para consolas de Nintendo, es que estará enfocado totalmente al RPG masivo en línea, situación que todos esperamos sepan llevar de buena forma, sobre todo porque en **Final Fantasy** fue un auténtico desastre cuando lo hicieron para otra consola.

Aún queda tiempo para hablar de este título, pero por lo pronto te presentamos nuevas imágenes que ya dejan ver lo que nos espera en esta aventura donde el mundo será nuestro escenario para combatir y librar batallas memorables; todo lo que se espera de una obra con este nombre en portada.

El fuego arderá en la consola 3D

Desde su aparición en América en el Game Boy Advance, la saga **Fire Emblem** ganó varios seguidores, a tal grado que para **Smash Bros. Meele** y **Brawl** se incluyeron personajes de este universo. Pues bien, como apuntaban varios rumores, Nintendo ha hecho oficial que se encuentra trabajando en una nueva versión de la serie para Nintendo 3DS, con la cual piensan renovar estilo y ofrecer nuevas experiencias.

Su fecha de salida no está aún definida, pero seguro será este año. Por las imágenes y videos que se mostraron, Intelligent Systems, desarrolladores del título, ya lleva tiempo trabajando en secreto. Se nota gran avance en el sistema de combate, sobre todo por la extensión de las arenas, aunque seguramente la teoría básica de las espadas, escudos y lanzas seguirá siendo la base.

Como ya comentamos, aún es pronto para hablar de lanzamientos, pero algo es seguro: las posibilidades de verlo en América son altas. Te mantendremos informado de cualquier noticia que se dé, por lo pronto disfruta del primer **Fire Emblem** en tu Nintendo 3DS si formas parte del programa Embajador... Sí, no es lo mismo, pero al menos nos mantendrá ocupados un rato.

Una nueva aventura en 3D está por aparecer

Hace tiempo te comentamos de **Bravely Default**, el nuevo proyecto de Square Enix en exclusiva para Nintendo 3DS. Como no podía ser de otra forma tratándose de estos genios, el género del juego será el RPG. De momento, la historia es aún una incógnita, pero no es algo que deba preocuparnos mucho, basta con ver otros desarrollos, como la serie **Final Fantasy**, para saber que en ese sentido no tendremos decepciones.

Como primer punto importante de **Bravely Default** tenemos el apartado gráfico, se han creado entornos en 3D llenos de vida por recorrer. Esto con un estilo fresco que da la impresión de estar viendo un óleo en movimiento, ya que los personajes parecen estar creados con acuarelas y pinturas pastel, basta con verlo en movimiento unos segundos para quedar fascinados con la cantidad de detalles como fuentes de luz que adornan las distintas locaciones.

El sistema de batalla, pilar de cualquier RPG, mantendrá la esencia de los turnos con diversas novedades para que la estrategia defina a los vencedores y no la suerte, como en ocasiones ocurre en títulos similares. La salida de esta obra está confirmada para este año pero en Japón, para América no se ha dicho algo oficial. Esperemos que Square Enix revele más información, ya que está generando muchas expectativas en el medio desde su anuncio.

Todo apunta a que este titulo se va a convertir en una de las joyas de la consola en 3D de Nintendo.

¡Llévate un "Chicharito" y un HEXBUG!

Participa en la trivia y gánate uno de estos paquetes.

En Club Nintendo tenemos tres paquetes que incluyen una figura de acción del Chicharito y un HEXBUG. Si quieres ganarte uno de ellos, debes enviarnos un correo electrónico con las respuesta correctas y listo. Si eres el primero en hacerlo, estarás disfrutando de este paquete.

1.- Menciona una característica del HEXBUG Cangrejo.
2.- ¿En cuántos colores está disponible el HEXBUG Hormiga?
3.- ¿Cuál es el número que porta el Chicharito en el Manchester United?

Bases:

Mándanos un correo a promociones@clubnintendomx.com con el título "Trivia Paquete". Los primeros tres correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán el paquete. Se aceptarán correos del 6 al 10 de febrero de 2012 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida sólo para México, DF, y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 13 de febrero de 2012 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación original y fotocopia y la revista Club Nintendo de febrero. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 24 de enero de 2011. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

El mundo que nos espera con este juego será el más grande que se haya visto de este universo.

© Square Enix

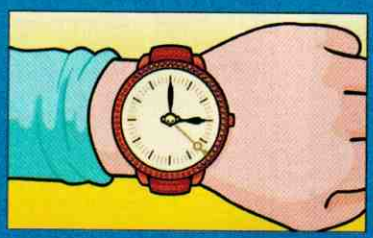
Log(n)in

@tono_rodriguez
Twitter

2012 está pintando como un gran año de lanzamientos, apenas comenzamos el segundo mes y las noticias caen en gran cantidad. Mira los títulos que se avecinan para los sistemas de Nintendo y prepara tus ahorros, ya que seguramente querrás tenerlos todos. No te culpo, no hay de otra. Ten un excelente mes.

Rhythm Heaven Fever llega al Wii

Si fuiste uno de los afortunados que jugó **Rhythm Heaven** en el Nintendo DS, sabrás de lo que te estoy hablando. Éstos son el tipo de juegos que entretienen de manera genial, no se necesita de un gran desarrollo o impresionantes gráficos para lograr el cometido esencial de un videojuego. Si no lo pudiste jugar en su momento en la portátil de la doble pantalla, éste es una gran ocasión para que tomes el control de tu Wii y pases un buen rato al frente del televisor. Es un hecho que te gustará. ¿Qué tan bueno o buena eres para mantener el ritmo?



En este título encontrarás alrededor de 50 minijuegos que pondrán a prueba tu sensibilidad para el ritmo musical. No creas que es complicado, la idea de todo esto es que marques los movimientos indicados en el tiempo correcto. Lo puedes jugar con alguien más, así será más entretenido y podrán mostrar quién es el mejor. Su fecha de salida es el 13 de febrero, aquí el *site* oficial para mayor información: rhythmheavenfever.nintendo.com

Continúa el programa de la fundación Starlight

Ya en pasadas ocasiones he publicado algunas notas sobre las acciones altruistas de Nintendo. Es algo que la compañía hace y no lo quiero dejar pasar. Para esta ocasión, la actriz y *Fairy Godmother* de la asociación, Jamie Lee Curtis, asistió a un hospital de Long Beach, California, para llevar una estación interactiva de Wii con el título **Kirby's Return to Dreamland**. Ya son más de 7,000 estaciones en diferentes hospitales de EU.

Nintendo 3DS rompe récord de ventas

Lo que en su momento fue un inicio incierto, se terminó. Nintendo ha comunicado en días recientes que su portátil 3D ha superado la marca de las 4 millones de unidades vendidas en el país vecino del Norte. Con esto, sobrepasa la cantidad de sistemas Wii vendidos en el mismo periodo de tiempo. ¡Impresionante!

Es un hecho que con la salida de títulos de franquicias importantes, la venta del sistema se disparó alrededor del mundo. Títulos como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, **Star Fox 64 3D**, **Mario Kart 7** y **Super Mario 3D Land** han colaborado con esta cifra.

Poképark 2, listo para su debut el 27 de febrero

¿Cuántos fanáticos de **Pokémon** habrá en Latinoamérica? Me imagino que muchos. Si tú eres uno de ellos, comienza a frotarte las manos porque la segunda entrega de **Poképark** está lista. Éste será un título atípico dentro de la serie, como lo fue en su momento la primera versión. La idea básica será rescatar a la mayor cantidad de **Pokémon** posibles, todo esto es posible al tomar el rol de **Pikachu**. ¡Espera nuestro próximo *review*!

La "Fiebre Amarilla" continúa entregando títulos, ya sea para Wii, Nintendo DS y próximamente N3DS.

Kid Icarus Uprising, para el 23 de marzo

El tiempo pasa y los plazos se cumplen. ¿Recuerdas aquellos anuncios que hizo Nintendo cuando presentó el Nintendo 3DS? Entre los títulos que se mostraron en esa E3 de 2010 estuvo **Kid Icarus Uprising**, el regreso de Pit era un hecho. En ese momento no sabíamos cuándo vería la luz este desarrollo, pensábamos que tal vez en 2011 con la salida de la consola lo podríamos jugar. No fue así. La espera ha valido la pena, Nintendo ha hecho oficial la fecha de salida, será a finales de marzo cuando esta aventura llegue a nuestras manos. Todo esto viene aderezado con la noticia de que este título será compatible con las AR Cards, haciendo la experiencia de juego más completa. Como ves, esta primera parte del año se está caracterizando por tener muy buenos lanzamientos, en especial para el Nintendo 3DS. Conforme se acerque la E3 2012 tendremos más noticias.

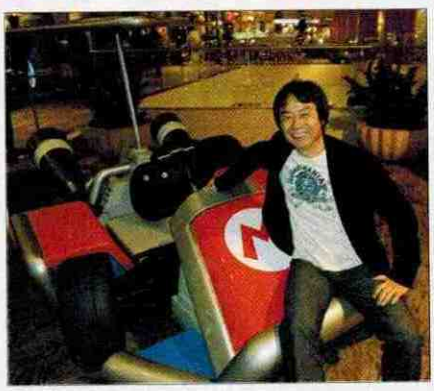
Snake prepara su llegada para el 21 de febrero

Konami no se queda atrás con los anuncios de salida de sus juegos. Hace unas semanas **Doctor Lautrec and the Forgotten Knights** salió a la venta, ahora es el turno de **Metal Gear Solid 3D Snake Eater**, el cual estará en el mercado americano a finales de este mes de febrero. Sin duda, es uno de los juegos más esperados de 2012.

Shigeru Miyamoto se sube a su *kart* y acelera a gran velocidad en su visita a California

Con la sonrisa que siempre lo caracteriza, el maestro Miyamoto posó con el *kart* que Nintendo y West Coast Customs realizaron para su exhibición en la pasada convención denominada: Los Angeles Auto Show. En total fueron tres los *karts* mostrados en el *show*, todos ellos fueron grandes creaciones para conmemorar la salida de **Mario Kart 7**. En nuestro canal de YouTube (RevistaCN) puedes ver un video traducido de lo que fue este evento. Ahí Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América, comenta acerca de los *karts* en tamaño real y la salida del juego.

Por cierto, hace unas semanas se rumoró mucho en Internet sobre una posible salida de Shigeru Miyamoto de Nintendo, todo esto ha sido desmentido por la compañía. Hubo una confusión, el creativo más destacado de Nintendo seguirá en las filas de la empresa. Así que no te alarmes, tenemos Shigeru para rato. ¿Qué sorpresas nos deparará La Gran N en la próxima E3? El tiempo lo dirá. Recuerda que este año es el año del Wii U.



esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

RAYO

¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x!

Simulador

BESO

¿Quieres saber qué tipo de besador eres?

LOGICA

Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

OVNI

Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

INSECTO

Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

LEY

Conoce las leyes de Murphy.

GAS

¡Bromea con tus cuates!

COPA

Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

MENTIRAS

¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

CUERNO

Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

CUERPO

Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

CONTROL

¡Ten el poder del control! Domina a tu pareja.

PAPEL

Capaz de leer tus pensamientos. Te dejará con el ojo cuadrado.

Estos productos son sólo para diversión.

DE REGALO

Envía **CN APP + "clave"** al **42222**

Ejemplo: CN APP LOGICA

DE REGALO

JUEGOS

ROBOT

Governator convierte los campos de entrenamiento en parques infantiles, en un mundo habitado por terroristas.

ESCANEA Y DESCARGA

GUERRA

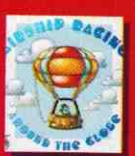
DINGO

TESORO

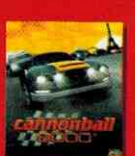
YUMS

FARM

TORRES



AIR



CANON

TRAVEL

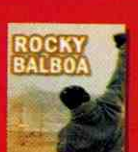
CHE

BEN

MINOTAURO

BETTY

INSECTOS



ROCKY

BARRAS

AVION

CAFE

NEUTRON

DOG

SHARK

TRES

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO ROBOT

Servicios sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO

BEN1

BEN13

BEN8

BEN5

BEN4

BEN2

BEN16

BEN21

BEN18

BAKUGAN1

BAKUGAN2

BAKUGAN3

BAKUGAN4

BAKUGAN5

BAKUGAN6

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al **42222**

Ejemplo: CN FOTO BEN1

DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS

Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

NOVICIA

UVAS

DIABLO

MALVADA

JOVEN

DEPREDADOR

ROCKY

ALIEN

Envía CN FOTO + "clave"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

El costo por la solicitud SMS al servicio 42222 es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club solicitado. La navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica costo por entrega de contenido de $5.04 IVA incluido por descarga y $2.02 para imágenes. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 5340 2323/01800 700 3333. Responsable del servicio: Comercio Más S.A. de C.V. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com.

By esmas móvil

PREVIO

Wii aún nos depara una gran aventura. **Xenoblade** es una obra que para muchos fue el mejor juego de 2011, así que ya te podrás dar una buena idea de su calidad.

Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii

Un viaje hacia una tierra desconocida

Muchas veces en el Extra o en esta misma sección te lo comentamos, la esperanza muere al último; una clara muestra es que **Xenoblade Chronicles** estará disponible en América en los próximos meses. La obra cumbre de Monolith Soft para Wii podremos disfrutarla al igual que pasa en Europa o Japón, situación que debe alegrarnos demasiado, pues es uno de los juegos que más explota el potencial técnico de Wii en toto su ciclo de vida.

Estamos ante un JRPG, es decir, un RPG con todo el estilo japonés que dio vida a este género hace un par de décadas. Tanto el diseño de los personajes como el estilo gráfico lo hace evidente cada segundo, lo cual es un acierto en muchos sentidos. Primero que nada se da vida a un estilo que en Occidente parecía muerto, al mismo tiempo que se demuestra que en Japón se sigue teniendo el primer lugar en cuanto a desarrollos RPG.

Los mundos son enormes, te recordarán mucho a los de **Monster Hunter** por la cantidad de caminos que ofrece cada escenario, pero lo mejor de todo es que no hay un camino correcto, es decir, la exploración es libre y cada sendero tiene su reto. De hecho, ésa es la esencia del juego, además de la historia principal en la que seremos parte de una lucha entre los humanos y deidades robóticas que sólo podemos vencer con la **Monado Blade**. Tendremos infinidad de misiones alternas que cumplir, por lo que su duración se eleva hasta un aproximado de cien horas, todo depende de las acciones que cumplas y de qué tanta experiencia desees reunir antes de enfrentar peligros mayores.

Como ya comentamos, visualmente es espectacular, todos los elementos tienen vida, desde la hierba que se mueve con nuestros pasos o con el viento hasta los grandes enemigos que debemos enfrentar. En realidad, es un trabajo impecable que se complementa con una jugabilidad adictiva. Pronto tendremos todos los detalles de la versión que se lanzará en nuestro continente, así que mantente pendiente para que te enteres antes que nadie. Lanzamientos como éste son los que venden consolas sin importar las fechas.

© 2011 Monolith Soft

The Last Story

Mistwalker / Wii

Nunca es tarde para soñar

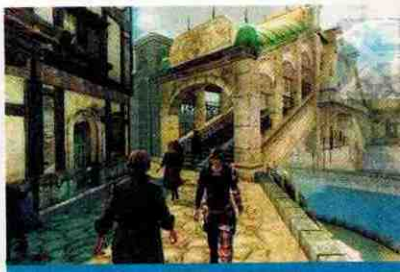
No, no se ha confirmado que esta obra vaya a salir en América, pero no por eso íbamos a dejar de hacerte sufrir... perdón, de informarte acerca del trabajo más reciente de Mistwalker para Wii. Cuando Hironobu Sakaguchi dejó Square Enix, compañía que prácticamente fundó en los ochenta, fueron muchas las personas que pensaron que su carrera en el medio estaba acabada, pero el padre de **Final Fantasy** aún tenía muchas sorpresas, siendo una de ellas la creación de Mistwalker, un estudio enfocado en el desarrollo de RPG, el género que Sakaguchi domina como nadie.

Cuando se anunció el desarrollo del juego, muchas personas tuvieron dudas respecto de su calidad, pero después de ver el primer tráiler todo quedó aclarado. Se trataba de una obra que de inmediato se colocaría dentro de lo más esperado para Wii. Estamos ante un juego RPG con elementos de acción en el que debes controlar a un grupo de guerreros, cada uno con habilidades distintas; una especie de combinación entre **Final Fantasy** con **Tales of**.

Los personajes tienen cierto parecido a otros grandes íconos de Sakaguchi; de hecho, **Elza**, personaje principal de esta entrega, podría pasar como hermano gemelo de **Squall** de **Final Fantasy VIII**. Pero esto no quiere decir que el juego sea malo ni mucho menos, al contrario, denota que el creativo desea que **The Last Story** tenga un gran impacto en los jugadores desde el primer segundo de juego.

El apartado técnico es brillante, Sakaguchi junto a su equipo han creado un mundo virtual inmenso en donde cada persona tiene vida, cada habitante que se cruce en tu camino puede ayudarte, platicar contigo o solamente saludarte. En esta parte se puso especial atención para que resultara una experiencia envolvente y al mismo tiempo adictiva.

El único problema de este juego es que no tiene fecha hasta ahora para salir en este continente, pero como ya lo demostró **Xenoblade**, todo es posible. Así que esperemos que algún distribuidor se anime a traerlo, o bien los propios genios de Mistwalker; sería un gran año para Wii con esta obra disponible.



Es una lástima que aún no se haya hablado de un lanzamiento americano para este juego. Es una obra que intenta revolucionar el mercado de los títulos RPG, una auténtica joya.

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Square-Enix / Nintendo 3DS

Regresa la fantasía del reino de Disney

Pensar en Square-Enix como aliado de Disney para crear un juego tipo RPG/Aventura/Acción en donde no sólo se mezclaran ambos mundos, sino que también los distintos personajes, parecía hasta hace unos años algo inimaginable. Sin embargo, aproximadamente una década (en 2002) se dio esta unión que desde entonces nos ha brindado aventuras fuera de serie. Para Nintendo, el primero en llegar sería **Kingdom Hearts: Chain of Memories** (Game Boy Advance, 2004), más tarde tendríamos **Kingdom Hearts 358/2 Days** (NDS, 2009) y por último **Kingdom Hearts Re:coded** (NDS, 2011). Sin embargo, la verdadera evolución de la serie para Nintendo estamos a punto de tenerla, cuando **Sora** y su grupo de amigos se adentren en una travesía que no sólo significa luchar en contra de feroces enemigos, sino también pasar una prueba de amistad, valor y confianza.

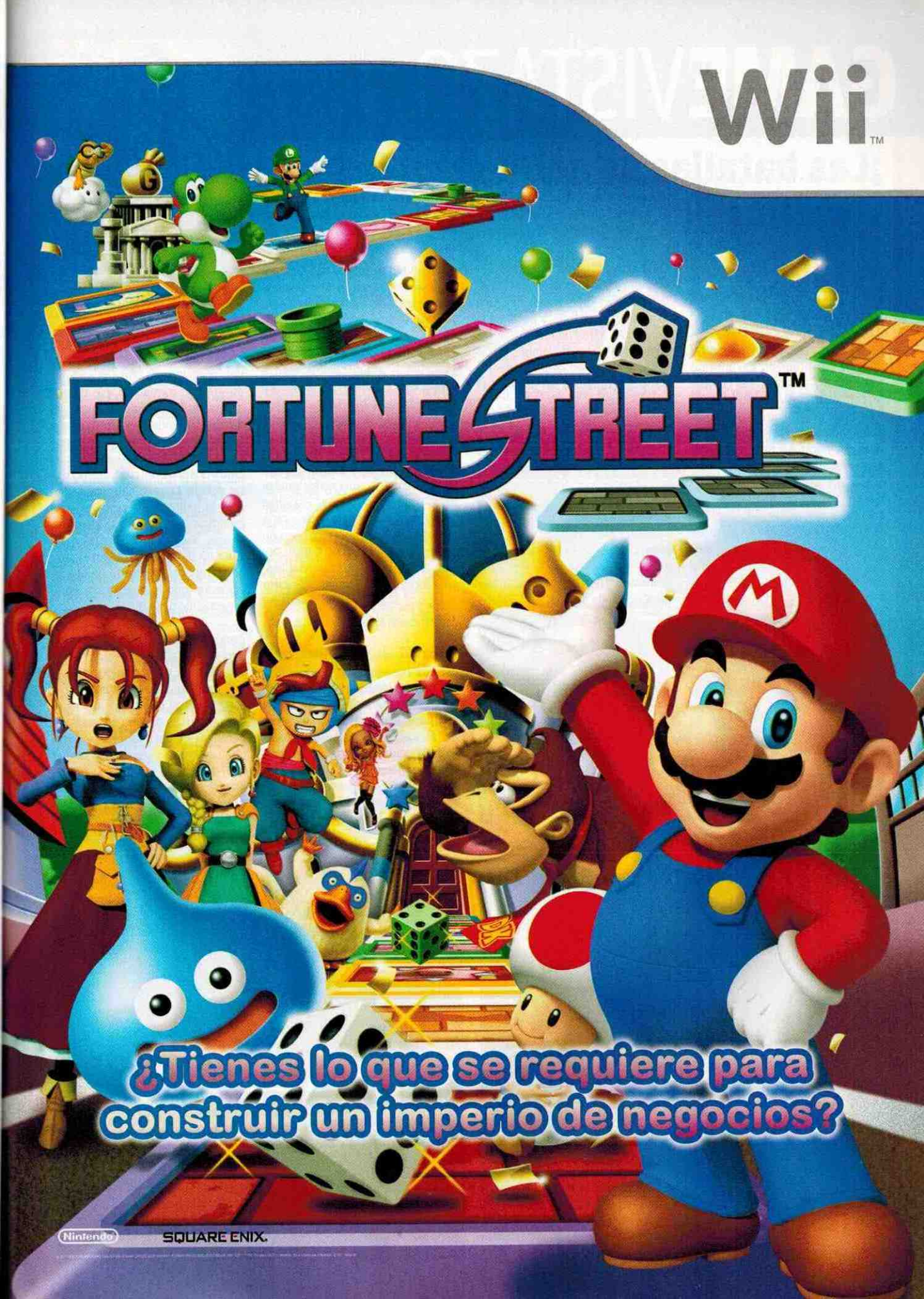
La historia inicia cuando el rey **Mickey Mouse** y **Yen Sid** se preparan para una amenaza inminente, al poner a **Sora** y a **Riku** en la dura prueba del examen de maestría. Así, esos dos guerreros son enviados a los Bosques Durmientes donde enfrentarán a feroces enemigos que nunca antes habían visto, pero también conocerán a grandes aliados que harán de esta aventura algo inigualable. Si nuestros héroes logran cumplir el objetivo que se les ha encomendado, merecerán ser parte de los **Keyblade Masters**.

Luego de tantas aventuras, la serie se está aproximando a un desenlace espectacular. Así, la historia de **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** sirve como un capítulo introductorio y con miras hacia el conflicto final. Como siempre, en cada misión que enfrentes encontrarás un sinfín de sorpresas que mantendrán tu atención en la pantalla, a través de la historia que despejará diversas preguntas sobre el famoso universo gobernado por **Mickey**, el cual, por cierto mostrará una reinvención de cada uno de los mundos de Disney. Así que no creas que los caminos se repiten, al contrario... tu travesía te llevará por nuevas direcciones; de hecho, uno de los nuevos reinos que visitarás estará inspirado en la película **El jorobado de Notre Dame**. Por supuesto, otra de las ventajas que notarás en comparación con las ediciones anteriores es la superioridad del *hardware*, ahora permite la posibilidad de mostrar imágenes de alta calidad que enaltecen los diferentes reinos y, claro, si a esto le sumas el efecto tridimensional exclusivo de la consola, seguramente se volverá impresionante.

Dream Drop Distance tendrá una fuerte conexión directa con otras entregas (**Kingdom Hearts Re:coded**, **Kingdom Hearts: Birth by Sleep** y **Kingdom Hearts: 358/2 Days**). Si has jugado los títulos anteriores, tendrás un amplio panorama de cómo surgieron los nuevos enemigos, y si es tu primera vez, no te preocupes, durante la historia todos los personajes del universo tanto enemigos como aliados te darán información para que vayas atando los cabos sueltos. Así que trata de hablar con cada personaje que te encuentres, pues entre otras cosas podrían brindarte información valiosa para encontrar tesoros, saber puntos débiles de tus enemigos o darte referencias del mundo en el que te encuentras. Por último, se ha dicho que **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** será compatible con el *Circle Pad Pro*, pero por ahora sólo se trata de especulaciones, veamos qué dice Square en la edición final. En cuanto a la función de Realidad Aumentada, ésta te dará la posibilidad de ver y jugar con los enemigos que hayas capturado (**Dream Eaters**).

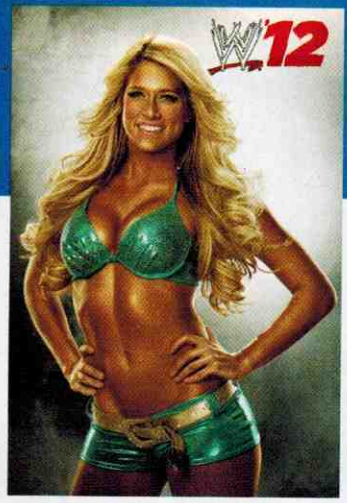
Se puede pensar que se trata de un título infantil; pero, al contrario, resulta una grata combinación entre Square y Disney que nos ofrece mucha diversión y entretenimiento.

© 2012 Square-Enix


Wii
FORTUNE STREET
¿Tienes lo que se requiere para construir un imperio de negocios?
Nintendo
SQUARE ENIX.

GAMEVISTAZO

¡Las batallas se definen en la lona!



WWE '2012

THQ / Wii

THQ vuelve a ofrecernos su tradicional entrega de Lucha Libre, ahora con el título **WWE '12** (no **SmackDown vs. Raw**, como antes) y con una sorpresa para todos los aficionados a este popular deporte, pues se ha retomado el concepto tradicional y auténtico del combate, con los íconos contemporáneos y un estilo de simulación dinámico, agregando efectos visuales y auditivos que harán sentirte realmente dentro de la arena. El juego está disponible para Wii, lamentablemente en esta ocasión no se concretó una edición para portátiles, pero quizá más adelante nos den una sorpresa. Cabe destacar que el *gameplay*, de vital importancia para la serie, tuvo mejoras notables que percibirás al momento de subir al cuadrilátero, ahora los movimientos son más naturales y ágiles. Es decir, superan por mucho a lo antes visto cuando, a pesar de la movilidad, había momentos en los cuales sentíamos los golpes, patadas o acciones en general cuadradas o acartonadas, por decirles de alguna manera.

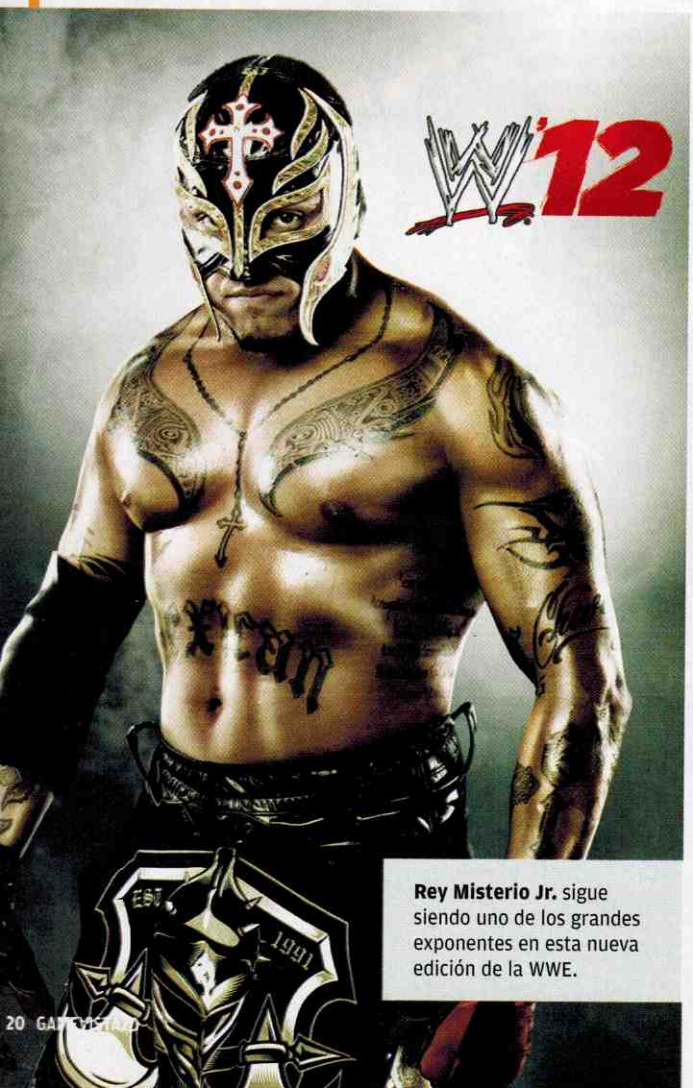
Lógicamente, el sistema de combinaciones y ataques especiales fue simplificado para que no te preocuparas por realizar secuencias complicadas o desgastantes al agitar en todo momento los controles tradicionales del Wii. En esta ocasión, basta con realizar algunos movimientos sencillos para demostrar tu poderío en la lona o por encima de las cuerdas.

La cantidad o tipo de ataques por realizar se activarán al reducir la resistencia del adversario, pero incluso si tu energía está por los suelos, podrás defenderte e incluso contraatacar o simplemente interrumpir algún combo, esto a través del "*Dinamic Comback*". Así que no pienses que todo está perdido, aunque te halles en medio de la peor situación puedes sacar fuerzas adicionales y zafarte de la golpiza, para sorprender al rival y ganar puntos adicionales que te permitirán activar algún "*Finishing Move*" que son todo un show y cada uno de los luchadores posee uno propio, como el *RKO* de **Randy Orton**, el *Armbar* de **Alberto del Río**, el *Attitude Adjustment* de **John Cena** o el *Skull-Crushing Finale* de **The Miz**. ¿Cuál prefieres?

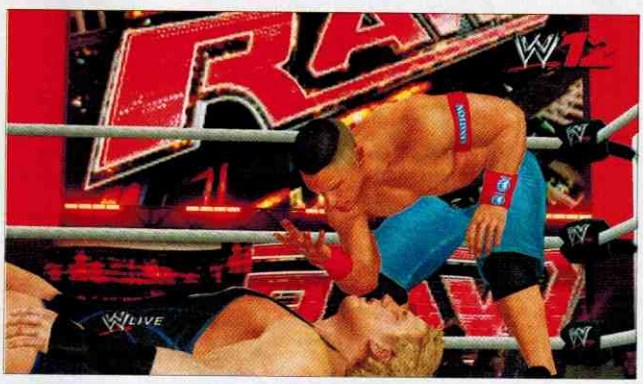
Modos de juego

Ya sea que juegues solo o con tus amigos, seguramente pasarás un rato bastante intenso en cada una de las opciones, como en Road to Wrestlemania; tal cual lo ves en televisión, deberás competir con cada uno de los luchadores para conseguir tu participación en el magno evento. WWW Universe ofrece una historia más detallada del progreso de tus peleadores durante 18 meses. En ese tiempo adoptarás la identidad de tres gladiadores, siendo una alternativa a las tradicionales modalidades que ya se venían presentando año tras año. Por supuesto, para que disfrutes más de la personalización, tendrás un editor de personajes para modificar las entradas, historias, arenas, movimientos finales e incluso las iluminación del escenario; en sí, tendrás el control de prácticamente todo lo que ocurra en el espectáculo de la WWE.

Durante el combate, los efectos especiales darán más dramatismo al espectáculo, pues cuando realices un movimiento devastador, no sólo escucharás el crujir de los huesos de tu rival, sino también verás en pantalla un destello que resaltará tu ataque, evidenciando que el rival está cada vez más cerca de acariciar la lona. ¿Estás listo para convertirte en una superestrella de la WWE? ¡Demuéstralo!



Rey Misterio Jr. sigue siendo uno de los grandes exponentes en esta nueva edición de la WWE.



Otro mexicano que llegó a la WWE es **Sin Cara**, quien hará gala de sus lances y movimientos especiales para sorprender a todos.

¡Pac-Man se pone de fiesta!

Pac-Man Party 3D

Namco-Bandai / Nintendo 3DS

Si te gustan los títulos de tablero al estilo **Mario Party** o **Fortune Street**, ésta es una opción interesante para el Nintendo 3DS. **Pac-Man Party 3D** es la versión portátil de lo que ya anteriormente vimos en Wii y reúne a cada uno de los personajes tradicionales de Pac-Land, como los fantasmas (**Inky, Pinky, Blinky** y **Clyde**) que han perseguido al héroe amarillo desde hace más de 30 años y, claro, también se integran nuevos personajes que darán más color a esta entretenida fiesta.

Obviamente, uno de los atractivos más importantes del juego es la capacidad de mostrar la acción en tercera dimensión, y podemos decir que Namco cuidó bien ese detalle pues puedes pasar un buen rato jugando sin molestia alguna, tal como ha ocurrido en otros títulos, como **Mario Kart 7** o **Super Mario 3D Land**. También podrás desactivar este efecto y se seguirá viendo tan bien como en la edición de Wii, e incluso así será ideal para los jugadores más pequeños. La temática del juego es bastante simple, al inicio tendrás una cantidad de galletas que deberás conservar, pues los oponentes tratarán de quitártelas a través de los múltiples minijuegos. Pero claro, si ganas los eventos, conseguirás más de ellas para adelantarte en las puntuaciones. Esto es muy parecido a como se hacía con las monedas y estrellas de los títulos de **Mario Party**.

Diversión para cuatro jugadores

Puedes participar en esta aventura de forma individual pero, como en las fiestas reales, es mejor invitar a tus amigos para que el entretenimiento vaya en aumento. Así, hasta cuatro jugadores podrán integrarse en las actividades; de hecho, puedes compartir tu juego con otros tres amigos, sin necesidad de que cada uno de ellos tenga la tarjeta de juego. Igualmente, si sólo tienes un Nintendo 3DS y el juego **Pac-Man Party 3D**, se puede armar la acción; nada más que de esta forma tendrás que prestar tu consola al jugador que vaya a participar, es decir, sería por turnos.

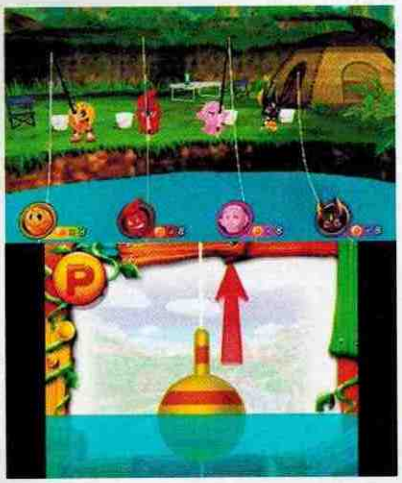
Otro punto interesante es que cada una de las actividades se han vuelto minijuego, desde la decisión de cuál de los participantes jugará primero hasta la manera en que participarán, por lo que no verás dados para definir las posiciones, sino que entrarás a un minijuego en donde, dependiendo de quién se desempeñe mejor, tendrá la ventaja de empezar el juego.

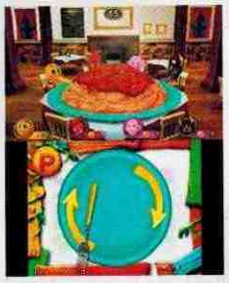
Visualmente disfrutarás de cada elemento en la pantalla, los personajes y escenarios están diseñados con buen tamaño para que no pierdas por ningún momento la acción que te ofrece. Entre los retos podrás encontrar duelos de tenis, dardos, perseguir a una gallina, pesca, carreras, uno tipo **Game & Watch** donde deberás moverte por el escenario para atrapar bolas de helado y muchos otros más. Por supuesto, también cuenta con un modo de historia, ideal para cuando juegas solo y quieres descubrir todo lo que te ofrece este reino lleno de color.

En conclusión, **Pac-Man Party 3D** es un título idóneo para disfrutarlo en todo momento y será perfecto para compartir con tus amigos o familiares (en especial, para los pequeños). La acción principal se desarrolla en la pantalla superior, mientras que en la táctil realizarás todo tipo de movimientos con el *Stylus* para lograr las acciones que te solicita cada minijuego.

Namco logró una gran adaptación para el Nintendo 3DS. De hecho, visualmente es comparable con la edición de Wii.

Aunque adentrarte en la modalidad individual te traerá mucha diversión, no se compara con invitar otros jugadores para competir y así volver más dinámica la temática de **Pac-Man Party 3D**.





Otro *hit* de Spielberg se vuelve videojuego

The Adventures of Tintin: The Game

Ubisoft / Wii

The Adventures of Tintin originalmente se trata de una serie de historietas basadas en los personajes creados por Georges Rémik (Hergé), que cobraron gran popularidad en Europa a finales de la década de 1920. El personaje principal era **Tintin**, un joven reportero que por gusto o destino se adentraba en múltiples trabajos en los cuales debía enfrentar todo tipo de adversidades, peligros que para otros podrían parecer impensables, pero que para él serían un reto más en su vida de emociones.

Debido a la popularidad de las historietas, se han llevado en distintas ocasiones al cine, pero ahora con el talento de Steven Spielberg en la silla de director -además de guionista y productor- y Peter Jackson como productor, es evidente que será la mejor adaptación hasta el momento. Pero lo mejor, para nosotros que gustamos de los videojuegos, es que este par de visionarios creativos también estuvieron apoyando a Ubisoft con el videojuego, y lograron una experiencia mucho más cercana de lo que se vio en la pantalla grande, tal como en su momento lo hicieran con **Peter Jackson's King Kong**. De esta forma, se pueden recrear los impactantes momentos de la película, volviéndose no sólo una adaptación interactiva, sino también una extensión que complementará los hechos y aventuras que vivas durante la proyección.

Durante las misiones tomarás el papel de **Tintin** en diversos escenarios, como el barco del capitán **Archibald Haddock**, los palacios de **Omar Ben Salaad** y la ciudad de Bagghar. Se conservan los elementos clásicos de los cómics **The Crab with the Golden Claws**, **The Secret of the Unicorn** y **Red Rackham's Treasure**, ampliando los objetivos, niveles y referencias de los cómics o películas pasadas. **The Adventures of Tintin** se puede interpretar como una extensión del filme, pues continúa con los acontecimientos allí ocurridos y podrás participar ya sea de forma individual o en compañía de tus amigos en alguno de los tres distintos modos de juego. En el de campaña (solo) recorrerás todo tipo de escenarios, resolviendo acertijos y luchando cuerpo a cuerpo contra los rivales utilizando una espada; también, piloteando una avioneta o conduciendo por estrechos senderos desérticos, incluso nadarás por las oscuras cuevas bajo el agua. Cada escenario te ofrecerá diferentes niveles de reto, así que ve preparado para la acción.

Haz equipo con tus amigos

Ser el único protagonista de la acción es un reto digno de conquistar, pero todo se vuelve más dinámico y entretenido cuando desafías los retos en compañía de tus amigos. El modo cooperativo (2 jugadores simultáneos) añadirá más retos para cada uno de los personajes tradicionales de la historia, pues recorrerás mapas multijugador basados en los temperamentales sueños del capitán **Haddock**. Pero si lo que quieres es competir con tus amigos, puedes lograrlo a través de los desafíos especiales, así que necesitarás conquistar cada escenario para obtener mayor puntuación. Los personajes seleccionables son **Tintin**, **Snowy** y el capitán **Haddock**, así como otros tres que desbloquearás durante la misión. En conclusión, se trata de un título divertido, enfocado a todos los fans de **Tintin**, pero que agradará a los pequeños jugadores que estén sedientos de explorar este mundo y descubrir los secretos más oscuros que se encuentran en él.

Si te gusta la exploración e investigación de mundos de fantasía, aquí podrás encontrar una grata oportunidad para divertirte.

Los escenarios cuentan con gran detalle y es posible interactuar con buena parte de los objetos que encontrarás. Recuerda buscar pistas para avanzar en las misiones.

Únete al gran homenaje

AMÉRICA celebra a Chespirito

Participa

televisa.com/chespirito

TOP 10

1 RE: Revelations

Capcom / Nintendo 3DS

Febrero es un mes que los fans de **Resident Evil** estábamos aguardando, pues llega el esperadísimo juego **RE: Revelations.** Hasta ahora es uno de los que más provecho han sacado a la consola, ya que no sólo aprovecha muy bien la calidad gráfica y tridimensional, sino que también es compatible con el *Circle Pad Pro* para mejorar el *gameplay.* La historia retoma el suspenso y acción de las primeras entregas.

© 2012 Capcom

2 The Legend of Zelda: Skyward Sword

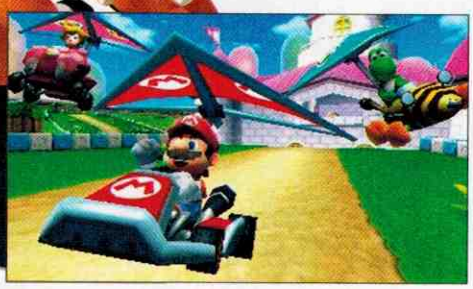
Nintendo / Wii

Pueden pasar los meses, pero **The Legend of Zelda: Skyward Sword** seguirá siendo uno de los títulos más comentados y atesorados por parte de los jugadores. Una de sus mayores ventajas, además del aspecto visual, es la facilidad con que se realizan los ataques, se vuelven naturales a través del uso del Wii MotionPlus. También, aquí conocerás el origen de toda la magia que ha envuelto por más de 25 años a esta franquicia.

3 Mario Kart 7

Nintendo / Nintendo 3DS

La acción en los circuitos de **Mario Kart** está más viva que nunca. En la versión de N3DS disfrutarás de una maravilosa jugabilidad y recorrerás escenarios tanto nuevos como remasterizados.



Super Mario 3D Land

Nintendo / Nintendo 3DS

Las clásicas aventuras de **Mario** se proyectan en tercera dimensión para enfrentar una misión que será del agrado de todo mundo. Se trata de un título que hace resaltar el poder visual del N3DS a través de entornos llenos de retos que incluyen nuevos desafíos y poderosos enemigos.

4

© 2011 Nintendo

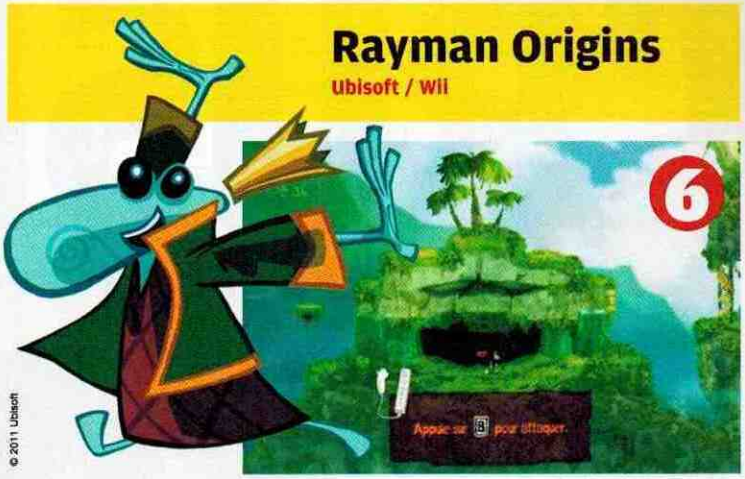
Call of Duty Modern Warfare

Activision / Wii

La guerra es traída nuevamente a las calles. En el corazón de las ciudades más renombradas se lleva a cabo una de las más impresionantes batallas que haya visto el Wii. Gráficamente mantiene el nivel de **Black Ops**, pero nos sorprende con una amplia lista de objetivos y misiones.

Rayman Origins

Ubisoft / Wii



El mundo de **Rayman** consigue una reestructuración visual, y ahora Ubisoft nos propone esta maravilla que bien parece una pintura en movimiento, con elementos artísticos que hacen del juego una experiencia completamente novedosa. Además, conoceremos las bases de la historia de este clásico personaje.

Pro Evolution Soccer 2012

Konami / Nintendo 3DS

La emoción del futbol vuelve al Nintendo 3DS por parte de Konami con **PES 2012**, que toma las bases de la edición anterior para mejorarlas y crear una entrega mucho más interactiva y con mejores gráficos, sonido y control. Una de sus grandes ventajas es la posibilidad de conectarte a Internet para disfrutar del juego en línea, así podrás medir tu talento en el futbol con jugadores de cualquier parte del mundo. ¿Estás listo para el reto?

Tales of the Abyss

Namco Bandai / Nintendo 3DS

Un clásico de los RPG está de regreso pero ahora llega con nuevas cualidades exclusivas para el Nintendo 3DS. La historia te lleva a vivir un sinfín de aventuras al tomar el papel de **Luke**, un joven héroe que debe recorrer los distintos escenarios del reino para encontrar a sus aliados y juntos enfrentar la maldad que los rodea.

Doctor Lautrec and the Forgotten Knights

Konami / Nintendo 3DS

Doctor Lautrec and the Forgotten Knights es la respuesta de Konami a las grandes aventuras de **Professor Layton**, por lo que aquí encontrarás acción similar a través de una historia llena de acertijos y elementos visuales de alta calidad.

Mario & Sonic at The London 2012 Olympic Games

SEGA / Wii

La emoción de las competencias se disfruta aún más al enfrentar a dos grandes íconos de los videojuegos, **Mario** y **Sonic**. En esta ocasión encontrarás nuevos eventos deportivos para jugar con tus familiares o amigos usando el Wiimote y Nunchuk.

CRUSH 3D

En esta aventura en 3D la mejor herramienta será tu inteligencia para girar y cambiar cada escenario.

Nintendo 3DS nos vuelve a sorprender, ahora de la mano de SEGA con **Crush 3D**, un *puzzle* que rompe con los lineamientos que se han establecido durante años en este medio. Resulta agradable ver que este tipo de compañías se arriesguen y busquen innovar, en lugar de apegarse a fórmulas tradicionales. Sabemos que el juego no ha hecho mucho ruido, pero es de las mejores obras del género.

Adiós a las esferas y cuadrados

Cuando escuchamos la palabra *puzzle* en un videojuego, vienen a nuestra mente dos cosas: juntar líneas o desaparecer tríos de cualquier figura geométrica, que si bien no representa que sean malos, al menos ya comenzaban a resultar aburridos. SEGA, consciente de la situación, ha creado un *puzzle* no sólo divertido, sino también demandante, retador e innovador, el título es **Crush 3D**, para Nintendo 3DS.

Por las fotos te podrás dar cuenta de que cambia bastante cada lugar cuando modificas la perspectiva. Úsalo sabiamente.

En este juego controlamos a un niño de nombre **Danny**, que se ha prestado para realizar pruebas con una nueva máquina virtual... En realidad, eso es lo de menos, la historia resulta sólo el pretexto para el verdadero concepto de la obra. Tienes que recorrer varios escenarios hasta encontrar la salida; se trata de pequeños laberintos. Esto como tal no suena nada atractivo, pero el reto está en que puedes cambiar de un mundo 2D a uno 3D cuantas veces quieras, lo que pondrá a prueba tu visión.

JUGADORES 1

Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **SEGA** / Categoría: **Puzzle**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★ DIFICULTAD ★★ REPLAY VALUE ★★½

RANKING EN◇ 8.0

Dos perspectivas diferentes de la vida

Supongamos que llegas a un puente roto donde en el fondo se ve una plataforma, todo en una vista en 3D. Llegar de un salto te resultaría imposible y sólo caerías al vacío, aquí la solución es cambiar a 2D para que la plataforma quede junto al puente, y ahora sí puedas subir. Retos como éste vas a encontrar cientos, no siempre con las respuestas obvias; de hecho, también es importante que una vez que estés en 3D rodees las estructuras para saber si un cambio en ese momento te resultaría benéfico.

En total son más de 50 niveles los que debes completar; por cierto, no existe una solución única, todo dependerá de tu creatividad al momento de girar y cambiar las perspectivas. Así que en cuanto a *Replay Value* no tienes de qué preocuparte, puedes pasar semanas en un mismo nivel experimentando. Lo mejor es que por su corte no debes preocuparte por si estás ocupado o debes salir, puedes retomar la aventura en cualquier lugar, sin problemas.

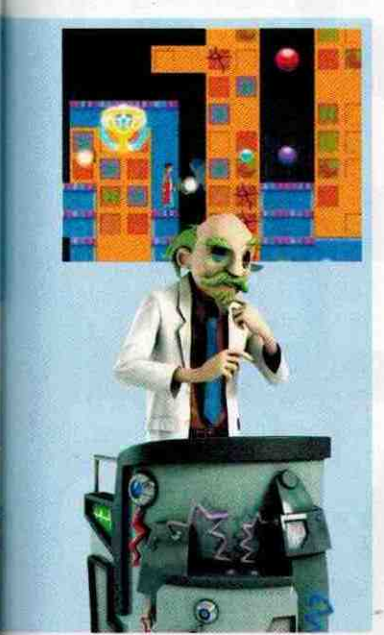
Visualmente no es una maravilla, pero créenos, es lo que menos importa. Te vas a involucrar tanto en resolver los acertijos, que no prestas atención a texturas o definición; SEGA ha conseguido un *gameplay* sencillo, apto para todo tipo de videojugador. Las melodías que acompañan cada escena permiten concentrarte sin que debas bajar el volumen de la consola. En general, se logró un buen trabajo técnico.

SEGA no es ajena a los *puzzles*, hace ya más de 20 años creó una franquicia que hasta hoy sigue siendo reconocida. Hablamos de **Columns**, un título donde debes desaparecer cristales de colores, lo cual hemos visto en Game Boy Advance y en la Consola Virtual.

Tal vez no es uno de los juegos más esperados, pero sí uno de los que presentan una propuesta más atractiva en este inicio de año.

Recorre el mundo a tu antojo

Crush 3D es una muestra de que las novedades en este medio no están en peligro de extinción. SEGA ha creado un juego que, de llevarse bien, puede volverse un clásico; todo es cuestión de no explotarla demasiado y seguir mejorando el *gameplay*. Sabemos que ya está **Tetris** para Nintendo 3DS, el gran rey del estilo, pero **Crush** le pisa los talones. Simplemente, no te lo puedes perder si eres amante del género, y si no, dale una oportunidad y verás que quedarás encantado.

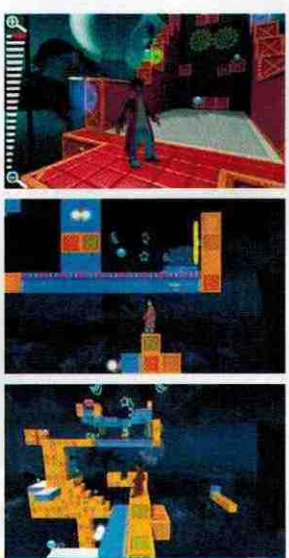


¿Sabías que...?

1.- Si en **Tetris**, de NES, lograbas terminar el juego, aparecía una curiosa animación con **Link**, **Mario** y **Samus**, entre otros grandes personajes de Nintendo, para celebrar contigo tan difícil acto.

2.- En **Pokémon Puzzle League**, de Nintendo 64, se creó el modo 3D, donde debías girar las piezas de colores dentro de un cilindro. Era una gran opción que daba vida a un estilo ya consagrado.

3.- Otro título original en cuanto a *puzzles* fue lanzado para Nintendo 64 por la compañía H2O, Tetrisphere, donde movíamos las piezas sobre una esfera. En realidad, era muy divertido, fue una lástima que no tuviera secuelas.



¿Crees que tienes talento para completar este nivel?

RANKINGS

Master:

Honestamente, no pensé que fuera a ser un juego tan bueno, pero lo cierto es que me ha dejado sorprendido. La manera en que el escenario cambia de forma es espectacular, pero lo mejor es que nosotros decidimos el momento justo en que esto sucederá. Es un *puzzle* que realmente nos obliga a pensar, lo cual irónicamente se había perdido en el género. Lo van a disfrutar bastante sin importar sus gustos, se agradece bastante que SEGA, con la experiencia que tiene, tome estos caminos en el medio. Eso es lo que lo distingue de las demás, sólo esperamos que esta tendencia la siga demostrando en todos los proyectos que realice tanto para N3DS como para Wii.

Crow:

SEGA nos presenta un título diferente que bien puede gustar a muchos como no ser del agrado de otros. La idea principal es resolver un sinfín de *puzzles*, pero no, eso no es lo más importante o destacable, pues la verdadera cualidad es adentrarte en esos retos e intercambiar de dos dimensiones a tres para visualizar ciertos objetivos o cruzarlos. Gráficamente, no ofrece nada novedoso, se mantiene en un estándar convencional y en la música, realmente sólo es complementaria... En conclusión, la mejor arma de **Crush 3D** es el *gameplay*, motivo suficiente para que le des una oportunidad entre tus compras este inicio de año.

Panteón:

Si hay una clase en la que casi nunca hay decepciones, es la de los *puzzles*. Es uno de mis géneros favoritos porque son desafiantes, divertidos y tienen un gran nivel de *Replay Value*, que los convierte en juegos esenciales para tener, especialmente en un sistema portátil, pues así puedes llenar el hueco de tiempo cuando esperas algo o a alguien, o cuando simplemente quieres pasar un buen rato. En el caso de **Crush 3D** tengo que admitir que no se compara con otros como **Tetris Attack**, pero sin duda es recomendable y quedó perfecto adaptado a 3D, gracias al poder del Nintendo 3DS. Chécalo antes de comprarlo, ¡aunque podrías engancharte por su *gameplay*.

La saga de Tales llega triunfante al Nintendo 3DS

TEEN T ESRB

Referencias a alcohol, violencia de fantasía, lenguaje fuerte, apuestas simuladas y temas sugestivos.

© 2012 Namco

TALES OF THE ABYSS

Toma el papel de un héroe legendario, en una de las cruzadas más desafiantes para salvar a la humanidad de un trágico desenlace.

Desde la época del Super Famicom, con **Tales of Phantasia** (1995) se inició una de las franquicias que conquistarían el paso del tiempo rompiendo esquemas y ofreciendo un particular estilo de juego que se adaptaría a las creativas historias para atrapar las miradas de los fans de los títulos de aventura/RPG/acción. Desde entonces, varios títulos han aparecido en las consolas de Nintendo ya sea portátiles o caseras, de entre los más destacados tenemos **Tales of Symphoia** (GameCube, 2004), **Tales of Tempest** (Nintendo DS, 2006) y **Tales of Innocence** (Nintendo DS, 2007), así como **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** (Wii, 2008).

Visualmente no hay queja alguna, y los efectos especiales lucen geniales en 3D.

Durante muchos años, la franquicia **Tales of...** nos ha presentado historias de alta calidad.

Según cuenta la leyenda...

Luke fon Fabre, el único heredero de una gran familia de aristócratas, fue secuestrado siete años atrás y aún resiente el *shock* de tal experiencia que lo dejó sin memoria de su vida anterior. Por tal motivo -y para su protección-, desde el momento en que regresó fue confinado a una pacífica y hasta cierto punto aburrida vida en una de las residencias de su familia, aprendiendo sólo un poco de lo que se encuentra detrás de los muros del castillo. **Luke** pronto decidirá conocer más sobre el mundo exterior, adentrándose en los trabajos de la Orden de Lorelei, quienes custodian la profecía conocida como el "Score". Dejando atrás las comodidades del palacio, **Luke** emprenderá una aventura en un mundo desconocido y hasta cierto punto hostil.

Debido a su formación, no sabe identificar a aquellos que podrían ser aliados de los que buscan problemas. Así que con muchas cuestiones por aprender en este cambiante entorno, **Luke** deberá aprender los valores, como la amistad y el sacrificio, los deberes y las oportunidades, así como lo que está escrito y cómo puede cambiar su destino. Pero necesita tomar fuertes decisiones, pues el mundo está derrumbándose por toda la maldad que hay a sus alrededores, y sólo nuestro joven y aventurero héroe podrá ser la esperanza de un sinfín de vidas inocentes.

Recreando la misión

Por su parte, **Tales of the Abyss** tuvo su aparición en 2006 para una consola casera ajena a Nintendo, y logró muy buen recibimiento por todos los fans. Se catalogó la entrega como una de las más apasionadas y dinámicas que se habían logrado hasta entonces. Ahora, seis años más tarde, la compañía Namco-Bandai decidió realizar un *remake* de **Tales of the Abyss** para Nintendo 3DS, conservando el estilo visual y mejorando los detalles para que se apreciara completamente a través de tercera dimensión que ofrece el Nintendo 3DS. ¿De qué se trata la historia? ¿Cómo es el estilo de juego? Esto y mucho más te lo diremos a continuación.

Esperemos que pronto se anuncien más proyectos de esta serie. Sería bueno tener uno más en Wii, incluso una nueva entrega exclusiva para Wii U.

¿Sabías que...?

1.- El diseño de los personajes corrió por cuenta de Kosuke Fujishima, quien también ha trabajado en obras como **Gungrave**, **Sakura Taisen**, **You're Under Arrest**, **Tales of Symphonia**, **Tales of Vesperia** y muchas otras más.

2.- El original **Tales of Phantasia** (Super Famicom, 1995) tuvo tanto éxito que pronto se hicieron adaptaciones para diferentes plataformas, entre ellas el Game Boy Advance. En esta aventura la historia gira en torno a **Cress Albane**, un joven espadachín quien, junto con su inseparable amigo **Chester Burklight**, emprenden una fantástica aventura para enfrentar a **Dhaos** e intentar salvar al Árbol de la Vida.

3.- Otra de las entregas importantes fue **Tales of Symphonia**, original para Nintendo GameCube (2003). Como dato curioso, este título tuvo un equipo de desarrollo diferente (Team Symphonia) en lugar del tradicional (Team Destiny). Otra de sus novedades radica en que es el primero en mostrar gráficos tridimensionales. El personaje principal es **Lloyd Irving**, quien debe proteger a **Colette Brunel**, "La elegida" para regenerar al mundo y evitar que se acabe su fuente de vida.

JUGADORES 1

Compañía: **Namco-Bandai** / Desarrollador: **Namco Tales Studio** / Categoría: **Acción/RPG**

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	REPLAY VALUE	RANKING
★★	★½	★½	★½	★	7.5

No cabe duda de que los juegos de rol están tomando una participación muy importante en las consolas portátiles. Esperemos que Nintendo y los licenciatarios se animen cada vez más a crear títulos RPG para N3DS.

La historia principal del juego es bastante extensa para los estándares de un portátil, así que tendrás muchas horas de retos y diversiones.

Corregido y aumentado

Para **Tales of the Abyss**, la gente de Namco-Bandai trabajó detalladamente en los efectos tridimensionales, así como en adaptar el uso de la pantalla táctil para que el sistema de juego se sienta más dinámico y versátil. En resumen, supera por mucho su versión original; además, un detalle que nos pareció importante es la calidad del *voice acting*, que brinda mejor ambiente en todo momento de interacción con los personajes, es decir, podrás escucharlos decir sus diálogos. Ahora bien, en cuanto al sistema de juego emplea el llamado Flex Range Linear Motion Battle System, el cual a diferencia de otros RPG te permite caminar hacia un enemigo o retroceder, emplear los comandos comunes, como abrir un menú o emprender un ataque; también, tendrás la oportunidad de coordinar la interacción con otros personajes. De hecho, el resto de tu equipo será controlado por Inteligencia Artificial, pero podrás cambiar -instantáneamente- de personaje para utilizar a conciencia alguno de sus poderes.

Para incrementar tu poder en ofensiva y defensiva, aquí no sólo se trata de ganar puntos de experiencia para subir de nivel, como ocurre cotidianamente, sino que ofrece un sistema de rangos que podrá variar dependiendo de tu desempeño en los combates. Este sistema también ofrece la oportunidad de establecer parámetros personales sobre las habilidades de los personajes, al ocupar los rangos como medida para aumentar tus estadísticas. Además, ganarás títulos y podrás conseguir nuevos trajes, que puedes obtener al completar ciertas misiones alternas, con ellos ganarás habilidades extra para volver más poderosos a tus héroes.

En conclusión

Si bien se trata de un *remake*, también es adecuado comentar que la gente de Namco-Bandai aplicó las nuevas tecnologías para ofrecernos elementos adicionales que por cuestiones lógicas no hubieran sido posibles en su versión original. La historia es bastante sólida, te mantendrá atento a cada instante de tu travesía explorando un mundo de grandes proporciones y conociendo aliados que te ayudarán a combatir a los feroces enemigos. Visualmente mantiene la esencia de la saga **Tales of...**, es decir, se apega al concepto de animación japonesa y escenarios coloridos en donde las batallas lucen completamente bien, más ahora que aplican los efectos tridimensionales.

© 2011 Namco Bandai

El efecto tridimensional es tan sutil que no te cansará jamás.

RANKINGS

Master:

Uno de los capítulos más memorables de la serie por fin está disponible para Nintendo 3DS después de rumores y retrasos. Puedo decirte que es una historia sólida, con una estructura que impide dejar de jugar; a cada momento te revelan detalles de la trama que te dejarán impactado. Pasando al *gameplay*, no tiene mayor cambio en el sistema, será libre como nos tiene acostumbrados desde hace muchos años, pero con elementos estratégicos que tenemos que considerar para las batallas, como lo son nuestros puntos de experiencia o de vida. Desde el ángulo que lo quieras ver, es una obra que no te debe faltar, es un RPG excelente. ¡No pierdas la oportunidad de jugarlo!

Crow:

En realidad, me hubiera gustado más una edición original para el Nintendo 3DS en lugar de un *remake*. Sin embargo, se trata de una de las entregas de la saga **Tales of...** que más se había esperado para Nintendo y vaya que lo hace con el pie derecho. Claro, tiene sus pros y contras, pues habrá a quienes les parezca un título que se fija en una línea de acción específica en lugar de ofrecer un mundo abierto de posibilidades. Por otro lado, me agradó la cantidad de misiones complementarias, pues aumenta las horas de juego y el reto. A través de éstas conseguirás objetos o cualidades adicionales para mejorar a tu equipo. Lo recomiendo para los fans de los juegos de rol.

Panteón:

La verdad es que luego me confundo con tantos juegos de esta misma franquicia de **Tales of...**, pues son demasiados y todos tienen secuelas y versiones que hacen que me pierda constantemente. En lo personal, el único que he jugado que ha captado cien por ciento mi atención es Symphonia pero, como siempre, di una oportunidad a la más reciente entrega y no quedé decepcionado. **Tales of the Abyss** es una buena opción que puedes disfrutar aún más por las características innovadoras de la versión de N3DS, que superan -a mi parecer- a la original. Si buscas una aventura llena de color, personajes memorables y la calidad de Namco, no dejes de jugarlo.

DESCUBRE EL CAOS EN LA TIERRA, AIRE Y MAR DEL NUEVO MARIO KART 7.

NUEVOS KARTS, NUEVAS PISTAS, NUEVOS PERSONAJES, NUEVAS FORMAS DE COMPETIR

http://mariokart7.nintendo.com/es

SÓLO PARA LA CONSOLA

NINTENDO 3DS™

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Juego y consola se venden por separado.
© 2011 Nintendo. Mario Kart and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

Nintendo

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 3D

Un balón puede paralizar el planeta, la magia que tiene este deporte no se compara con ningún otro, debes vivirlo.

El año pasado **PES** llegó con el pie derecho a la consola portátil de Nintendo en 3D, Konami realizó un gran trabajo para debutar su franquicia deportiva más popular y demostrar que en futbol de simulación son unos auténticos maestros. Esta nueva revisión tiene mejoras que vuelven más completa la experiencia de juego, tanto en opciones como en *gameplay*; sin duda, es un ganador mundial.

Simplemente es futbol real

En muchas ocasiones cuando vemos un nuevo juego de éste, el verdadero rey de los deportes, se habla mucho de los gráficos, de la cantidad de estadios que tiene, de las ligas oficiales que han dado la licencia para aparecer e incluso del color de los balones. Pero la verdad es que los que amamos el futbol lo único que deseamos es una jugabilidad real, que las chilenas y tijeras salgan justo cuando queremos y no cuando se alinean los planetas para que de todas formas el balón termine sin fuerza en las manos del portero. El *gameplay* es lo que nos mantiene jugando durante horas, no si en la playera del equipo aparece la publicidad de la temporada en curso... De eso se han olvidado algunas compañías, como por ejemplo Electronic Arts y la serie **FIFA**, pero para nuestra suerte siempre contaremos con Konami, que como cada año nos demuestra que este deporte es pasión, técnica e improvisación; todo un arte.

JUGADORES 1-4

Compañía: **Konami** / Desarrollador: **Konami** / Categoría: **Deportes**

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	REPLAY VALUE	RANKING
★★	★★½	★★½	★★½	★★½	EN 8.0

Domina el balón y a los rivales

En **PES 2012** para Nintendo 3DS, aunque se sigue dando peso a la vista en tercera dimensión, ya no es el principal atractivo del juego, ahora lo es la movilidad, las jugadas y sobre todo la soltura para elaborar lo que deseemos en el campo. Diriges a los jugadores con el *Slide Pad*, los botones te sirven para correr, dar pase, barrerse, centrar; lo tradicional, todo apoyado en una física perfecta. El balón bota cuando debe hacerlo, se detiene cuando la fricción del pasto así lo determina y, lo mejor, en cada pase y disparo tendrá la fuerza exacta, siempre basándose en tu ubicación en el campo y en la técnica del jugador.

Claro está que el elemento estratégico no podía quedarse fuera de **PES 2012**, en el que tiene mucho que ver la pantalla táctil, donde al igual que en **Super Street Fighter IV** de Capcom contaremos con cuatro páneles donde podremos almacenar jugadas y estrategias. Antes resultaba muy aburrido tener que pausar, buscar en las opciones la estrategia y volver al juego; ahora todo se hace con sólo un toque, quedando activada desde ese momento.

¿Sabías que...?

1.- En las portadas de **Pro Evolution Soccer** hemos visto a diferentes futbolistas famosos, entre los que destacan los dos más exitosos del momento, Cristiano Ronaldo y Lionel Messi. Futbolistas de estilos diferentes pero igual de letales frente al marco.

2.- En 2009 un jugador mexicano tuvo el honor de aparecer en portada junto a Messi, nos referimos a Andrés Guardado, cuando el Deportivo La Coruña aún jugaba en la primera división de España, actualmente lo hacen en la segunda.

3.- Para Japón, la serie tiene el nombre de **Winning Eleven**, donde obviamente la selección de aquel país siempre se roba las portadas, es un auténtico fenómeno.

Una de las ventajas de este juego frente a sus competidores es que puedes disparar o dar pase desde cualquier ángulo, lo que aumenta el realismo.

En 1994 se dio un giro al mundo de los simuladores con **International SuperStar Soccer** para el Super Nintendo, obra maestra que ha dado pauta a todo lo que tenemos hoy día. Desafortunadamente, la serie como tal terminó en el Nintendo 64 con los fantásticos **ISS64**, **ISS 98** y **ISS 2000**, este último incluía narración en español.

Tiempo extra

Konami ha trabajado en lo que debía: mejorar el sistema de juego que ya desde hace un año era sensacional. La nueva cámara que se ha agregado siempre enfoca en la orientación en que se encuentre tu jugador, lo cual te da la sensación de realmente estar en el campo; dirigir un contragolpe de esta manera es muy emocionante, pero al mismo tiempo te permite medir mejor la velocidad del balón al momento de dar un pase. Tienes que probarla, aunque si no te agrada, siempre tendrás la opción clásica. En este momento no hay mejor opción para vivir este deporte en Nintendo 3DS que con **PES 12**, gracias a su sencillo control podrás disfrutarlo aunque tu experiencia sea nula en este género. No te arrepentirás, es un golazo.

Ahora tienes que ajustar todo en el vestidor, para que dentro del campo de juego las cosas salgan como lo planeaste y no te lleves sorpresas.

Uno de los trucos más curiosos de la versión **Deluxe** para Super Nintendo te permitía convertir al árbitro en un perro... No, no volverlo más duro en sus marcaciones, sino literalmente en un canino. Si tienes este título y quieres comprobarlo, te pasamos la secuencia, en la pantalla de presentación presiona en el segundo control, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A y Start.

RANKINGS

Master:

Realmente en consolas de Nintendo no hay una competencia tan fuere como pasa en otras máquinas entre **FIFA** y **PES**, aquí los únicos que se han preocupado por ofrecer una nueva experiencia aprovechando las capacidades de Nintendo 3DS y Wii han sido los programadores de Konami, en EA parece que sólo cambian el nombre de los jugadores y listo. **Pro Evolution Soccer** siempre ha sido garantía, y esta vez no es la excepción, su física y valores reales son insuperables. Siempre he sido seguidor de los títulos deportivos de Konami desde el **ISS** para Super Nintendo, y puedo decirles que no tendrán queja alguna, Konami sigue mostrando esa magia en el futbol.

Crow:

Konami fue de los primeros en atender el llamado de los aficionados al futbol *soccer* en la consola Nintendo 3DS, y vaya que lo hizo con el pie derecho. En esta segunda entrega (2012) se han consolidado dentro de esta categoría deportiva, incluso por encima de FIFA 2012, que salió hace unos pocos meses. **Pro Evolution Soccer 2012** cuenta con gráficos impresionantes que se disfrutan aún más si activas el efecto tridimensional, y claro, el complemento perfecto lo tenemos a través del *gameplay*, que te permite jugadas de todo tipo, lo vas a disfrutar bastante. Seas o no fan de este deporte, lo importante es que le des una oportunidad, quedarás sorprendido.

Panteón:

Creo que no es necesario repetir una y otra vez que no soy muy aficionado a los juegos de deportes, especialmente aquellos en donde las cosas se ponen demasiado técnicas; pero creo que mi opinión es igual de importante pues tengo la perspectiva de alguien que no se dejará llevar por la primera impresión con este tipo de juegos. Asimismo, sé que algunos tampoco son tan amantes del balonpié, y por eso me agrada darles una opinión sobre si vale la pena o no un juego, aún si no eres fan. Así pues, **PES 2012** es una excelente opción que te hará pasar horas y horas disfrutando de este deporte, y créanme que es difícil que un juego de *soccer* sea de mi agrado. ¡100% recomendable!

¿Estás listo para entrar al Torneo del Puño de Hierro?

Luego de ocho años de ausencia en las consolas de Nintendo, TEKKEN vuelve para mostrar un estilo de juego superior que cautivará a los fans del Nintendo 3DS.

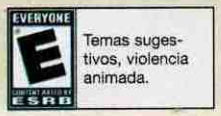
Nuestra portada

En el género de peleas hay un sinfín de títulos que hemos visto desde que tenemos memoria, pero no todos han logrado cautivar a las demandantes audiencias que están ávidas de innovación, creatividad o de encontrar en los juegos una forma diferente que salga de los puntos convencionales. Varios títulos no han podido consolidarse, hemos visto a muchos caer en el olvido, mientras que otros a pesar de lo bien que resultan no consiguen más secuelas. Por supuesto que también encontramos aquel puñado de series que, ya sea por su *gameplay*, las propuestas que ofrecen, los personajes y temáticas que los envuelven o la innovación en efectos visuales, obtienen un sitio seguro en los anaqueles históricos de los videojuegos. Ejemplos claros son **Street Fighter**, **Mortal Kombat** o **The King of Fighters**, entre otros.

En 1994 llegó otro de los juegos que se colocaría como uno de los favoritos para los fans de las Arcadias, **TEKKEN** (diseñado por Namco), el cual retomó el concepto visual de **Virtual Fighter** al utilizar el *gameplay* y visuales en 3D, así como generando personajes de gran carisma que hasta ahora siguen vigentes ya sea en películas de animación o *Live Action*. Debido a su éxito aparecieron las secuelas, y en 2002, con **TEKKEN Advance**, la saga de Namco llegó a las plataformas de Nintendo basándose plenamente en **TEKKEN 3**. Sus limitantes fueron evidentes, el potencial del GBA no era particularmente superior, pero los desarrolladores consiguieron plasmar la esencia del juego de tal forma que es una de las mejores adaptaciones de peleas para el GBA.

TEKKEN 3D PRIME EDITION

Los emblemáticos personajes de **TEKKEN** están de regreso en una espectacular entrega para el Nintendo 3DS. Los efectos especiales y el gran desarrollo visual de los escenarios y gladiadores hacen que cada pelea luzca impactante.



Temas sugestivos, violencia animada.

© 2012 Namco Bandai

Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Namco Bandai** / Categoría: **Peleas** / Jugadores: **1-2**

Tekken, ahora en verdadera tercera dimensión

Fans de **TEKKEN**, ¡regocíjense!, el próximo 14 de febrero (ideal para celebrar el Día de la Amistad con unas retas) se estrena la nueva versión de "El Torneo del Puño de Hierro" en exclusiva para el Nintendo 3DS. Se trata de una versión única que contará con nuevas opciones y creativos modos de juego, que logran completo uso de las varias funciones de la consola portátil de Nintendo, como el efecto de tercera dimensión, que dará aún más profundidad a los combates y escenarios en general, tal como ocurrió en **Super Street Fighter IV 3D Edition** o **Dead or Alive Dimensions**, por mencionar algunos del género. Lógicamente, el efecto es graduable, por lo que tendrás opción de nivelar la intensidad de profundidad. De este modo, sentirás una lucha más realista que complementa la experiencia de juego iniciada hace casi dos décadas.

Aquí no tendrás la limitada cantidad de personajes como en el Game Boy Advance, en esta ocasión tendrás más de 40 personajes (que se valen de diversas técnicas para someter a sus rivales) y llevarlos a combate en escenarios totalmente nuevos, así como otros tantos perfectamente rediseñados especialmente para Nintendo 3DS. Como verás, no se trata de una versión limitada ante un sistema casero o Arcadia; al contrario, es tan ágil y visualmente atractivo que disfrutarás cada efecto especial y sonido que se emita durante el enfrentamiento. Incluso en el panorama de los controles, no tendrás problemas para conocerlos y dominarlos.

Enfrenta los nuevos retos

Para que te conviertas en todo un campeón, primero tendrás que superar el modo de supervivencia especial. Se trata de enfrentar y vencer a tantos enemigos como sea posible de manera consecutiva. Pero no sólo te medirás ante gladiadores convencionales... si fuera así, ¿dónde estaría el esfuerzo?, también habrá jefes especiales, los cuales tratarán de hacerte una reconstrucción facial con los puños o ajustarte la cadera de formas poco ortodoxas. Conforme vayas progresando en el juego, tus esfuerzos se verán gratificados con tarjetas **TEKKEN**. Ahora que ya eres todo un maestro del Puño de Hierro, es momento de enfrentar a tus amigos en el modo VS local. Cada quien deberá tener su propio Nintendo 3DS y tarjeta de juego ya que, desafortunadamente, no se incluye la opción *downloadplay*. ¡Esperemos que en la proxima ocasión si lo incluya!

La película que se incluye en la tarjeta de juego de **TEKKEN** es un gran acierto por parte de Namco, ya que da un horizonte mayor sobre el universo de la franquicia, así conocerás más de cerca a los peleadores.

Los combos serán ejecutados de forma manual, marcando una secuencia en el tiempo adecuado. De esta forma, no sólo se verán gloriosas las batallas, sino que también noquearás más rápido a tus oponentes.

¿Necesitas mejores retadores? ¡El mundo entero te espera!

Es bueno saber que eres el campeón local, pero es mejor escalar la cumbre del éxito al colocarte como uno de los mejores, sino es que el mejor, del mundo. Luego de que hayas conquistado el modo de historia con los distintos personajes y realizado cada uno de los retos que te ofrece el juego, la diversión continuará al ingresar a través de las redes Wi-Fi al servidor de **TEKKEN 3D: Prime Edition** para enfrentar a todos los rivales del mundo. Competirás sin que se ralentice tu juego o baje el *framerate*, como ha ocurrido en otros títulos; es decir, la acción se llevará a cabo a 60 cuadros por segundo en todo momento. ¡Eso es pelear con estilo!

Otra de las ventajas de comunicación es el uso del *StreetPass*, de esta manera cada que te cruces con algún otro usuario de **TEKKEN 3D: Prime Edition** podrás intercambiar tarjetas de colección de **TEKKEN** de la misma forma que intercambias fragmentos de cuadros en **Mii Plaza** o enfrentar a las minifiguras en **Street Fighter**. Recuerda tener siempre prendida tu consola.

¿Sabías que...?

1.- La serie se ha renovado en cuanto a estilo visual de los personajes, incluyendo a **Heihachi Mishima**, **Jin Kazama**, y **Nina Williams**. También notarás mejoras en el estilo de combate basado en las artes marciales; el *gameplay* es más dinámico, fluido y, sobre todo, amigable para la realización de los distintos combos y ataques especiales.

2.- La poca respuesta de los fans ante la película en *Live Action* de hace un par de años, así como las buenas críticas que habían surgido por lo bien que se ven las escenas de inicio de los dos últimos juegos, marcaron la pauta para que **TEKKEN** tuviera una nueva oportunidad, pero en esta ocasión en CGI (imágenes generadas por computadora)... Este último resultado no es otro sino la película que se incluye en el juego: **TEKKEN: Blood Vengeance**.

3.- Una de las cualidades que hicieron único al original **TEKKEN** fue la peculiaridad de que cada botón correspondía a una de las extremidades del personaje; es decir, pierna derecha, pierna izquierda, brazo izquierdo y brazo derecho. De esta forma, la acción de los ataques y combos se representó de forma más intuitiva y coordinada, logrando espectaculares combos que hasta la fecha siguen siendo impresionantes.

Tekken, la película animada en total 3D

Ya hemos visto cortometrajes en el apartado Nintendo Video del N3DS, tráiler de películas y hasta videos musicales, pero ¿qué tal sería ver una película completa en la pantalla tridimensional del poderoso portátil? Afortunadamente, Namco tuvo a bien incluir dentro de la misma tarjeta de juego la película animada en CGI (completa) **Tekken: Blood Vengeance**, estrenada el pasado mes de septiembre en Japón y complementa perfectamente los hechos ocurridos dentro de la historia principal de **TEKKEN**. Se trata de una producción hecha por Digital Frontier, de quien seguramente has visto o escuchado su trabajo en películas o series como **Resident Evil Degenerations**, **Death Note** o **Appleseed**. La dirección quedó en manos de Youichi Mouri, quien ya había trabajado en **TEKKEN** al realizar los *openings* para **TEKKEN 5** y **TEKKEN 6: Bloodline Rebelion**.

La película da inicio con una espectacular pelea entre **Ana** y **Nina Williams**; se hace gala del derroche visual y de las técnicas de combate que estas bellas y curvilíneas combatientes han demostrado en cada entrega de la serie. Luego, prosigue con la temática principal que se centra en torno a la joven **Xiaoyu Ling**, la nieta de **Wang Jinrei**, quien andará siempre junto a su gran oso panda... que también fungirá como su protector. Ella aparenta ser una estudiante pero en realidad se trata de una infiltrada que puso la Corporación G con la finalidad de obtener la mayor cantidad de información posible de **Shin Kamiya**. Lo que parecía un trabajo sencillo se complicará de tal forma que serás testigo de feroces peleas entre los clásicos personajes de **TEKKEN**, como **Jin Kazama**, **Kazuya Mishima** y muchos otros más.

© 2012 Namco Bandai

El potencial del Nintendo 3DS aún nos guarda sorpresas, mismas que los desarrolladores aprovecharán para traernos las mejores franquicias, como en este caso **TEKKEN**.

En conclusión

TEKKEN 3D: Prime Edition es uno de los mejores títulos para este primer trimestre de 2012. El aspecto gráfico resalta con la nitidez y brillo de la pantalla superior del Nintendo 3DS y hace que cada enfrentamiento resalte con los cambios de ángulo de la cámara, que se centrará en la acción pero sobre todo en los movimientos destacados, para lograr un efecto cinemático que se ve de maravilla al utilizar el fondo tridimensional; también conserva un gran atractivo si lo suavizas u omites por completo.

En cuanto al *gameplay*, la posición de los botones de la consola y sus controles direccionales hacen que cada combo surja con rapidez, incluso podrás empezar a realizar jugadas espectaculares con unos cuantos minutos de juego y práctica. Claro, si quieres ser el mejor jugador de **TEKKEN**, tendrás que invertir más tiempo para dominar los diferentes movimientos de ataque y defensa. Por supuesto, contar con conexión a Wi-Fi para enfrentar a otros usuarios del mundo te da un mayor número de horas de juego, volviendo más duradera tu inversión. Recuerda que si no conoces cómo iniciar un combo, puedes checar la lista de movimientos y así practicar los ataques convencionales y movimientos adicionales, como llaves, lances o poderes únicos de cada personaje y que, por cierto, son devastadores. ¡Prueba suerte con todos los peleadores, de seguro habrá uno que más se adapte a tu estilo de juego. ¿Estás listo para enfrentar a tus mayores rivales? ¡Demuéstralo en **TEKKEN 3D: Prime Edition**!

Namco y Capcom, un enfrentamiento épico se avecina

Es un hecho que la franquicia de **Street Fighter**, de Capcom, se enfrentará notablemente al poderío de **TEKKEN**; un choque de colosos que no había generado tanta expectativa desde que los de Capcom se vieran las caras con SNK. Ahora, esta colisión de leyendas es una realidad, sin embargo ninguna de las dos compañías ha dicho algo al respecto sobre si habrá una adaptación para las consolas de Nintendo. De hecho, durante la pasada Electronic Entertainment Expo se confirmó que se está trabajando en un título de **TEKKEN** para Wii U, pero no un VS, sino una entrega de la línea principal. Sin embargo, nada está dicho aún y siempre puede haber la posibilidad de que surja una nueva sorpresa en la próxima feria de videojuegos. Por supuesto, nosotros estaremos al pendiente para saber -y dar a conocer- si este enfrentamiento de Capcom y Namco llega a Wii U... o al Nintendo 3DS.

TEKKEN 3D: Prime Edition será uno de los juegos que se convertirán en básicos para llevar en tu Nintendo 3DS, pues ofrece múltiples opciones de juego que van retando tu potencial para mejorar habilidades y, así, te vuelvas el mejor luchador del mundo.

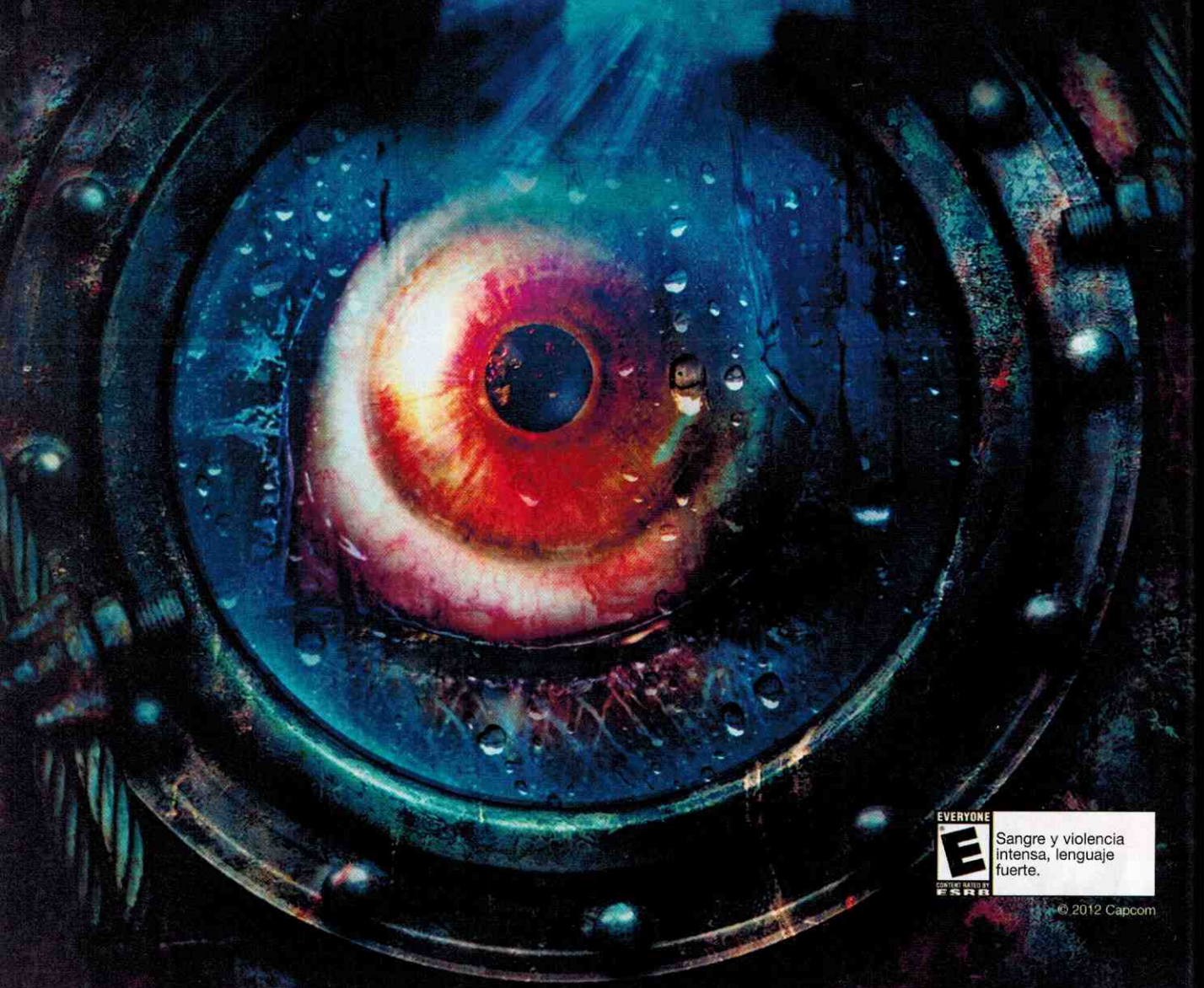
Ahora bien, si recuerdas, en la conferencia de Nintendo previa al Tokyo Game Show de 2011 se dejó ver un video en donde Katsuhiro Harada (productor de **TEKKEN**) y Yoshinori Ono (productor de **Street Fighter**) se enfrentaban luego de que Harada irrumpiera en la oficina de Ono, mientras este último jugaba **Super Street Fighter IV 3D Edition** en su flamante Nintendo 3DS. Lógicamente, el video era una graciosa pauta para dar paso al tráiler de **TEKKEN 3D: Prime Edition**, pero bien podría tratarse de un guiño sobre una posible adaptación para el Nintendo 3DS de **Street Fighter X Tekken**... o para Wii U. Lo cierto es que ambas plataformas de Nintendo podrían hacerse de una magnífica adaptación, pero por ahora no podríamos más que suponer y esperar que se concrete algo en el futuro próximo. Estaría genial, ¿no?

LO MEJOR DE MARIO™

¡LLÉVATELOS YA!

NINTENDO DS™

Game trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com



© 2012 Capcom

El suspenso reinará en Nintendo

Resident Evil: REVELATIONS

La intensa lucha en contra de las grandes corporaciones o grupos terroristas está lejos de terminar para **Chris Redfield** y **Jill Valentine.**

En esta ocasión conocerás a nuevos personajes que se unirán a **Chris** y a **Jill** para enfrentar el reto. Pero cuidado, también habrá feroces enemigos por descubrir.

Resident Evil Revelations es, por mucho, uno de los mejores títulos de la franquicia que han llegado a alguna consola portátil, pues además de que ofrece una historia completamente original -no *remake*-, hace gala de las cualidades de *hardware* del N3DS, ofreciendo gran calidad visual en cada toma.

Y ahora en tercera dimensión

Han pasado siete años desde que Capcom nos presentó la emocionante aventura de **Resident Evil 4**, la última en la línea principal (sin ser ediciones alternas o complementarias) que llegó para Nintendo; de hecho, de forma exclusiva durante algún tiempo. Se trató de una propuesta diferente que dejaba a un lado el tema de los zombis convencionales y el estilo tradicional del *Survivor Horror* para atraparnos mayormente en la acción intensa de las persecuciones, pues los enemigos (infectados con un nuevo virus, "Las Plagas") no ralentizaban sus movimientos o nulificaban sus neuronas como en ocasiones anteriores... En esta ocasión, ellos tendrían movimientos fluidos, capacidad de reacción y organización para crear estrategias. Se trató de un virus cuya finalidad podría significar el dominio de toda una raza... de todo un mundo. **Leon S. Kennedy** fue quien voló a Europa para enfrentar el reto, mientras que cumplía otra de sus misiones: rescatar a la hija del presidente de Estados Unidos.

La quinta entrega apareció hace casi tres años (2009), lamentablemente no se logró una adaptación para las consolas de Nintendo. Mantenía el mismo concepto en *gameplay*, aunque la interacción entre los personajes que guiabas era más dinámica (incluso que en **Resident Evil 0**). De esta entrega, el director de cine Paul S. Anderson tomó muchos elementos para realizar la cuarta entrega de las películas de **Resident Evil**. Sin embargo, **Resident Evil: Revelations** no es propiamente usa secuela de **RE5**, pues su desarrollo se ubica entre los acontecimientos ocurridos en **Resident Evil 4** y **Resident Evil 5**.

¿Sabías que...?

1.- La pantalla táctil del Nintendo 3DS te servirá para investigar las diferentes áreas e interactuar con ellas; de hecho, tendrás ciertos *puzzles* que requerirán de guiar el *Stylus* a través de una serie de patrones para activar las compuertas bloqueadas. De igual forma, en la pantalla inferior puedes cambiar tu armamento o checar el mapa de forma inmediata, así no te perderás en ningún momento.

2.- Generalmente, no verás un indicador de energía como solía ocurrir en las pasadas entregas, pues aquí la pantalla estará prácticamente libre de iconografía; ofrece una imagen clara y limpia de indicadores. Sin embargo, cuando tu energía haya llegado a un punto crítico, aparecerá un marco con brotes marrones que indican que estás a punto de caer. Restaura tu salud para que la pantalla -y el personaje- vuelva a la normalidad.

3.- Ahora, incluso si eres derribado por un enemigo podrás sacar tu arma y disparar a las criaturas. También te puedes valer de las acciones cuerpo a cuerpo; cuando tengas cerca a un enemigo, podrás patearle con fuerza para ahorrar municiones. En cuanto a nuevos movimientos está la facultad de esquivar los ataques, para lograrlo basta con presionar un botón justo antes de que el rival te ataque.

JUGADORES 1-2

Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Survival Horror**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ HISTORIA ★★

RANKING CN 9.0

El surgimiento de la BSAA

Jill Valentine y **Chris Redfield** no han tenido descanso desde los primeros conflictos provocados por la compañía Umbrella; de hecho, sus últimas actuaciones las vimos en **Resident Evil 3** y **Resident Evil: Code Veronica**, respectivamente. Aunque las amenazas de Umbrella habían -supuestamente- dejado de existir, no había lugar para el descanso pues la tecnología en armas biológicas conseguida por ellos ahora se ha vuelto muy solicitada en el mercado negro. Por esa razón los otrora miembros del equipo **S.T.A.R.S.** formaron la *Bioterrorism Security Assessment Alliance* (BSAA), grupo antiterrorismo que tendría como prioridad encontrar cada rastro que haya quedado de Umbrella y eliminarlo.

La acción se desarrolla primeramente a bordo de un barco, pero más adelante enfrentarás otros territorios para luchar en contra de los infectados.

La historia de **RE: Revelations** involucra nuevas acciones terroristas (una compañía llamada Veltro), pero que ya utilizan evoluciones de los virus, el T-Abyss, más estable y fácil de propagar. La intención de Veltro es propagar el virus en los océanos; según ellos, tienen el suficiente poder para infectar -de inicio- una quinta parte del agua del planeta, convirtiendo a todo ser viviente en un mutante de extremo peligro. Uno de los mayores incidentes ocurre en Terragrigia, una isla flotante que se ubica sobre el mar Mediterráneo (una de sus principales características era la producción de energía solar), la cual fue víctima de un ataque terrorista a través de armas biológicas; dejaron la ciudad en ruinas y mantenieron un bloqueo por cuarentena en un radio de 160 kilómetros. A dicho ataque terrorista más tarde se le conocería como el "Terragrigia Panic". Pronto, la *Federal Baioterrorism Commission* (FBC) comenzó con la investigación de lo ocurrido... Muchos de los soldados encargados de la misión no volvieron a casa, pero **Jessica Sherawat** y **Parker Luciani** lograron sobrevivir.

El tiempo pasó y nuevos reportes de amenazas biológicas volvieron a activar las alarmas, por lo que **Chris** y **Jessica** fueron los encargados de investigar los hechos. Más adelante se comentó que un grupo terrorista logró contaminar parte del océano y liberó una nueva cepa del virus en un crucero llamado **SS Queen Xenobia**, provocando una crisis inminente. Ése era justo el punto en donde **Chris** se encontraría, y desde entonces no se han escuchado noticias ni de él ni de **Jessica**, su compañera. La BSAA envía a una de sus mejores elementos, **Jill Valentine**, quien junto con **Parker Luciani** investigarán el paradero de su compañero, **Chris Redfield**. Ellos conocen perfectamente el riesgo que significa esta misión, pero están preparados para enfrentar cualquier adversidad, ya sea conocida o desconocida. Por su parte, **Chris** y **Jessica** mantienen la búsqueda del escondite de los terroristas adentrándose en la penumbra de las montañas europeas. Luego de conseguir más información, logran identificar los planes del grupo terrorista Veltro. Conociendo el peligro que significaría contaminar los mares y, peor aún, dándose cuenta de que los efectos provocados en los sujetos infectados con el **T-Abyss** son tan letales que pondrían en peligro al mundo como lo conocemos...

Estrenando el Circle Pad Pro

A diferencia de Japón, quienes ocuparon por primera ocasión este novedoso accesorio para Nintendo 3DS con **Monster Hunter 3G**, en América en febrero disfrutaremos de sus ventajas con **Resident Evil: Revelations**, pues del título de cacería de monstruos no se ha dicho fecha para nuestro continente. Esto no significa que sea la única forma de jugar, pues lo que realmente buscan Capcom y Nintendo es ofrecer una experiencia de juego más dinámica, fluida y comparable con las ediciones caseras. Sin embargo, podrás participar en la aventura de forma libre sin utilizar el Circle Pad Pro, eso ya dependerá de tus preferencias. En lo personal, nosotros sí sentimos que el accesorio vale la pena, de entrada porque no es tan aparatoso como podrías pensar, resulta ergonómico y con excelente duración de batería (aproximadamente 480 horas). Además, agrega tres gatillos que serán ideales para algunos otros títulos, como podría ser **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**. Oficialmente, el Circle Pad Pro sólo se venderá a través de las tiendas GameStop en Estados Unidos, en el resto del continente no hay datos precisos, así que habrá que darse unas vueltas por las tiendas de videojuegos para ver cuándo llegará y a qué precio.

Con **Resident Evil: Revelations**, Capcom retoma algunos elementos clave de los primeros títulos de la franquicia, por ejemplo, mayor número de acertijos y exploración, así como ítems limitados que hacían más desafiante la aventura. Sin duda, se volverá un reto ideal para los verdaeros fans de la serie.

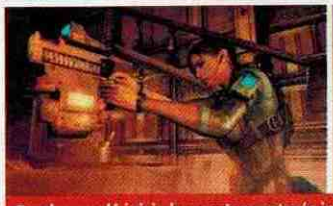
Realzando el poder visual del Nintendo 3DS

Desde los primeros títulos del portátil tridimensional fuimos testigos de la evolución gráfica que Nintendo logró a partir del original Nintendo DS. No sólo se trata de lo bien que lucen las texturas en tercera dimensión, la gama de colores que puede mostrar o el mapeo de sombras y reflejos de luz, sino que también ya tenemos elementos visuales de primer nivel. Para muestra, alguna vez la gente de Capcom comentó abiertamente que, con el fin de probar el potencial de la consola, hicieron pruebas con **Resident Evil 5**, sí, el de consola casera, pero corriendo bajo el Nintendo 3DS y para gusto de ellos -y de todos nosotros-, el juego andaba de maravilla. Bajo estos términos la compañía comenzó a trabajar en **Revelations** (utilizando un motor gráfico exclusivo para el N3DS, el MT Framework Mobile) y poco después en **RE: The Mercenaries 3D,** que resultó una maravillosa muestra de lo bien que se juega incluso sin el Circle Pad Pro. De hecho, en **The Mercenaries 3D** se incluyó un demo de **Revelations**, allí caminabas por el barco mientras encontrabas a uno que otro enemigo bajo una atmósfera de suspenso que hace mucho no habíamos visto en la franquicia... Y eso que era sólo un demo, ahora imagínate qué tan envolvente será la versión completa. Sin duda, es uno de los juegos que no pueden faltar en tu N3DS.

Para aumentar el deleite cinematográfico de la aventura, al finalizar cada uno de los capítulos serás testigo de un clip de video que presentará más detalles de la historia. Lógicamente, se ven espectaculares, ya sea que tengas -o no- activado el efecto tridimensional de la consola.

¿Cómo se juega? ¡Aquí te damos los detalles!

Para esta entrega, Capcom optó por ofrecernos un *gameplay* dinámico, es decir, dependiendo de las situaciones o de las preferencias podrás cambiar el estilo de juego. De hecho, podemos decir que los ángulos de cámara y perspectivas son congruentes con lo que hemos observado anteriormente en el juego **Resident Evil 4** y, más que nada, en la quinta entrega, pues en **RE: Revelations** tendrás la peculiaridad de activar la acción en primera persona para utilizar las armas, enfocar a los enemigos y, en sí, tener control preciso de las acciones ofensivas. Mientras que el ángulo de tercera persona te servirá para tener una perspectiva más amplia de la situación; sin embargo, si no te sientes cómodo con disparar en primera persona, podrás configurar el juego para que en todo momento, sin importar la situación, estés en tercera persona. Por otro lado, los elementos que hicieron famosos los juegos de *Survival Horror* estarán presentes de una forma impactante, incluso las criaturas retoman el aspecto sombrío y mutante que quedó atrás cuando Las Plagas dominaron la situación.



Desde que dé inicio la aventura estarás inmerso en la acción constante de **Resident Evil: Revelations**. ¡No olvides siempre llevar municiones extra!

¿Estás seguro de que quieres entrar al barco?

Se puede pensar que es un crucero a la deriva... sin rumbo fijo y sin rastro de tripulación. Lo cierto es que todos los que estuvieron abordo ahora se han transformado en enormes criaturas con caras descomunales y apetito voraz. Se trata de las nuevas B.O.W. (armas biológicas), pero de sus características se conoce poco, ¿tendrán algún punto débil? ¿Atacan por instinto o se coordinan inteligentemente? Las respuestas se te darán poco a poco durante la misión, pero no creas que será tan sencillo descubrir los secretos. Otros enemigos son más peligrosos aún, pues así como lo hiciera el **Depredador**, pueden activar un campo especial para volverse invisibles. Así que deberás moverte con cuidado, porque podrías no sentir la presencia de una criatura hasta que su aliento empañe tu pantalla.

Visualmente, **Revelations** es uno de los mejores títulos para el N3DS.

La acción se desarrolla básicamente en forma individual, aunque si te conectas vía Internet o localmente (Ad-hoc), participarás en la modalidad cooperativa conocida como Raid Mode (hasta dos jugadores simultáneamente).

RANKINGS

Master:

No tengo dudas, éste es el lanzamiento más esperado para inicios de año en cualquier consola de Nintendo. **Resident Evil** no sólo regresa a una portátil, sino también lo hace como en sus mejores años. Aquellos momentos de tensión que tanto extrañábamos están presentes en esta obra que además de que resuelve algunos misterios pone de nuevo a esta serie en el género que le corresponde, en el *Survival Horror*, no en los *shooters* en rieles ni en la acción; únicamente por eso merece la pena jugarlo. No sólo te va a mantener ocupado jugando de forma individual, sino también lo podrás hacer con tus amigos a través de la conexión Wi-Fi. Definitivamente, un infaltable en tu colección.

Crow:

Desde que vi los primeros videos de **Resident Evil: Revelations** y luego al jugar el corto pero interesante demo incluido en **The Mercenaries 3D**, quedé maravillado no sólo con la excelente calidad de imagen y sonido, sino también con lo bien que se juega en el portátil de Nintendo y con el efecto tridimensional que nos da una imagen sin igual. Por supuesto, el hecho de retomar el concepto lúgubre y misterioso es un atractivo básico, pues los dos títulos anteriores se habían enfocado más en la acción que en el suspenso. La historia será un complemento perfecto para **Resident Evil 4** y **Resident Evil 5** al dar a conocer puntos importantes que hasta ahora desconocíamos.

Panteón:

Después de mucho tiempo tenemos en nuestras manos el excelentísimo **Resident Evil: Revelations**, el cual no alcanzó las expectativas que tenía de él, ¡sino que las superó por mucho! El *gameplay* es de lo mejor, la calidad de gráficos y música compite con la de las otras entregas de consolas caseras, y lo mejor de todo son todas las opciones y características que incluye. En realidad, podría haber dejado todo este espacio en blanco, pues el simple nombre de la serie es garantía de calidad, pero no pude resistir la emoción de decirles lo genial que está **RE: Revelations**. Si creíste que el demo que incluía **The Mercenaries 3D** estaba impresionante, ¡entonces no has visto nada!

MARIO KART 7

ESPECIAL

¡Enciendan sus motores!

La serie de **Mario Kart** siempre ha gozado de una gran popularidad por su excelente calidad. Podríamos decir que no ha habido ni un solo juego malo, pero sabemos que muchos tienen sus puntos de vista y que diferimos en cuál es la mejor entrega de la serie. De cualquier modo, lo cierto es que cada nuevo **Mario Kart** nos mantiene a la expectativa y ya queremos jugarlo, ¿o no? En esta ocasión les hemos preparado algunos de los detalles que son muy interesantes e importantes sobre el genial **Mario Kart 7**, así que si lo tienen y quieren saber más para sacar más jugo al juego, o bien están indecisos en adquirirlo, no dejen de leer este artículo que estamos seguros de que les ayudará.

Modo primera persona

Uno de los detalles más notables es que ahora es posible jugar en modo de primera persona, el cual se puede controlar ya sea con el *Circle Pad*, o bien inclinando el Nintendo 3DS simulando el movimiento de un volante. Curiosamente, varios jugadores nos han comentado que no sabían acerca de la posibilidad de seguir controlando al *kart* con el *Circle Pad* (lo cual nosotros consideramos como la mejor opción). Pero ya lo estamos comentando para aquellos que no sabían que esto era posible. Como siempre, recomendamos que conozcan y prueben ambos tipos de control para que vean con cuál se acomodan mejor y no se descontrolen durante una carrera.

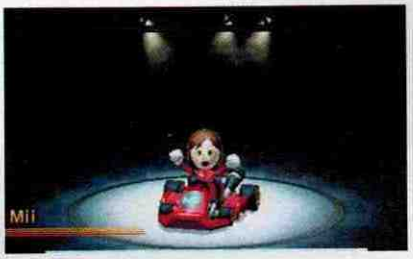
La temible concha azul

Éste es uno de los ítems más molestos del juego (si no es que el peor de todos), puesto que puede cambiar el curso de la carrera en un solo segundo. Desde que fue incorporada, ha sido la pesadilla de los primeros lugares, y en **MK7** ha sufrido algunos cambios que la hacen todavía más irritante que nunca; ahora que si la sabes usar, puede ser tu aliada en los momentos más difíciles. Lo primero que debes saber es que esta concha no sólo le cae al corredor que vaya en primer lugar, sino que además le pega a los *karts* que encuentre a su paso, lo cual te puede ayudar mucho cuando vas en cuarto o quinto lugar y deseas mejorar tu posición rápidamente.

Lo que notamos en esta entrega es que no puede esquivarse igual que la concha azul de **Mario Kart DS**, en donde podías evadir si realizabas un salto después de un mini-turbo, lo cual requería de mucha habilidad pero pagaba muy bien el esfuerzo. Al menos hasta la fecha, no hay manera de hacer algo similar en esta proeza; si alguien lo logra, no deje de escribirnos para compartir el método de cómo hacerlo (si es que se puede). Como dato adicional, hay que tomar en cuenta una cosa con las conchas normales, y esto es que pueden pegar aun si van en el aire. Así que no se confíen, siempre estén alerta a los ataques de los oponentes.

¡Inviten a los demás!

Una de las grandes características de este juego y que consideramos como una excelente idea es que a diferencia de la versión portátil anterior, en **Mario Kart 7** sí es posible elegir las pistas a descargar para jugar con otras personas que no tengan el juego. Pero lo novedoso es que ahora no hay limitante en ellas y pueden descargar cualquier pista para que sea disfrutada por todos, lo cual no era posible en **Mario Kart DS**, pues sólo estaban disponibles dos copas para compartir con los demás jugadores que lo descargaban en sus Nintendo DS.



Ahora bien, al igual que en la versión anterior, en el modo de descarga no es posible para los invitados elegir personajes y deben jugar con **Shy Guys** solamente. En teoría, no es un punto tan malo, pues entendemos que tardaría más en descargar el juego, pero sí creemos que si ya es posible compartir todas las pistas, pues no les costaría mucho poner seleccionables a los demás personajes o a los Mii, ¿no creen? De cualquier modo, sigue siendo una excelente opción para que varias personas jueguen de manera simultánea, aunque sólo una tenga su tarjeta.

¿Hongos en el aire?

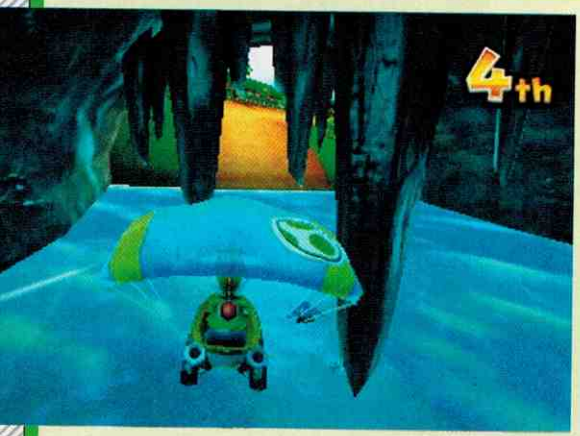
Un detalle que también es preciso mencionar y que tal vez no lo habían ni siquiera notado al jugar, es que en este nueva entrega es posible utilizar hongos en el aire para aventajar a sus contrincantes o mejorar posición. Esta cualidad es un extra interesante y no es de sorprenderse que aquellos que no acostumbrar leer los instructivos no lo hayan notado, pues uno se enfoca más en planear y caer bien durante un salto largo, que en usar los ítems como los hongos para conseguir más velocidad. ¡Traten de aprovechar estas habilidades para ganar!

¡Impulso!

De igual manera, no olviden que es posible obtener un impulso adicional si presionan el botón de salto justamente al tomar una rampa o cualquier otro elemento que haga saltar o volar. De esta forma, es posible que el *kart* tenga una especie de miniturbo que hace la diferencia, especialmente cuando van hombro con hombro con algún corredor. Pero no se confíen, porque si no ejecutan bien el salto, es posible que en lugar de tomar la rampa ¡salten y caigan al vacío! A nosotros mismos nos ha pasado, y aunque el resultado es muy cómico, perder puntos no lo es tanto.

Nuevos ítems

Cuesta un poco acostumbrarse a los nuevos ítems que están disponibles en **Mario Kart 7**, pero una vez que se habitúan a ellos, serán una gran ayuda si los saben aprovechar. Los tres poderes son la *Fire Flower*, que permite lanzar bolas de fuego a los demás corredores (sumamente útil en rectas prolongadas); la *Super Leaf*, que hace crecer una colita de **Tanooki** al *kart* con la que pueden golpear a sus contrincantes y repeler algunos ataques, como los conchazos y limpiar las bananas de la pista (este ítem es de gran ayuda en partes estrechas de la pista), y el *Lucky 7*, que da siete poderes distintos a la vez, pero obviamente es más difícil de obtener debido a que es todo un arsenal.



Personalizar *karts*

Otra característica que debemos hacer notar es que por primera vez es posible modificar ciertos elementos del *kart* para que lo personalicen de acuerdo con su estilo. Pueden ponerle distintos tipos de llantas, por ejemplo, para que se acomode mejor a cierto tipo de pistas; lo cual, para ser sinceros, creemos que en realidad no ayuda mucho, pues la respuesta de los *karts* no cambia considerablemente y termina siendo algo más estético que práctico ya que al momento de estar corriendo sentimos que las mejoras no actúan como en otros juegos de carreras.

A pesar de lo innovador que resulta esta opción para la serie **Mario Kart**, muchos opinamos que algo se perdió con esta característica, pues los **MK** se han distinguido por ser muy sencillos y enfocarse más en el *gameplay* que en la personalización, lo cual también hace que el juego sea más balanceado. De cualquier modo, ya viene incluida en el juego y depende de cada quien si personaliza su vehículo o no. Lo que notamos es que encontrar la combinación correcta de accesorios puede tomar bastante tiempo y quita sabor a la sencillez del juego en general.

Para quienes desean jugar con sus **Mii** y no con los personajes elegibles, tal como se puede en **Mario Kart Wii**, es posible utilizar a los **Mii** para competir, inclusive utilizando los vehículos que hayan sido personalizados.

Modo Wi-Fi mejorado

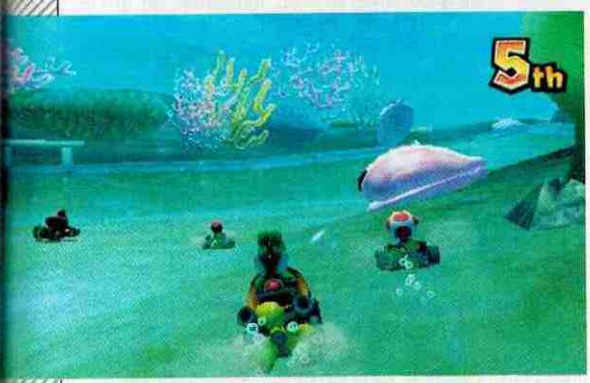
Lo que debemos aplaudir es que el modo Wi-Fi ahora sí permite que los participantes compitan de una manera mucho más segura y confiable, pues en la versión portátil anterior había muchas quejas sobre la conexión y las fallas de la misma. Pero no sólo tenemos eso a favor, sino que también es posible aprovechar el juego en línea para obtener extras como opciones de StreetPass y SpotPass, y así conocer más jugadores y conseguir estampas y muchas otras cosas, como los fantasmas del juego y tener siempre desafíos de parte de los demás jugadores.

Pistas retro

Ahora que, como es tradición, este **Mario Kart** incluye algunas pistas retro para que no se olviden las viejas glorias de los juegos pasados. Lo mejor de todo no es correr en algunos de los circuitos favoritos de todos con las nuevas habilidades y poderes, sino que además es posible disfrutar de versiones rediseñadas de dichas pistas que se acoplan perfectamente con las características de **MK7**. Al igual que con las nuevas copas, invitamos a que exploren las pistas retro y veas las diferencias entre las que jugaron hace tiempo y las nuevas versiones. ¡Seguramente se sorprenderán de algunos cambios dentro de las pistas!

Rutas muy detalladas

El poder del Nintendo 3DS ayudó mucho a que la experiencia de este nuevo **Mario Kart** sea todavía más impresionante, pues al jugar se puede uno "meter" más en la acción de la carrera gracias al efecto en 3D del sistema, que permite disfrutar de las genialmente diseñadas pistas del juego. Lo que sentimos es que cuidaron muy bien los detalles, porque antes era mucho más fácil encontrar fallas para aprovecharlas como atajos, lo cual no pasa en **MK7**, donde los circuitos son mucho más sólidos y detallados. Si no nos creen, traten de dar una vuelta sin preocuparse por llegar primero y explorando cada circuito por copa metro a metro; notarán por ustedes mismos lo que decimos y verán que no solamente se trata de más pistas a elegir, sino que están mejor elaboradas que nunca.



¡Aguas!

Las pistas submarinas, al igual que las partes sumergidas de las normales, son una nueva adición que dio frescura (literalmente) a los circuitos. Lamentablemente, notamos un detalle que no nos gustó para nada, pues estas zonas están consideradas como "fuera de la pista"; es decir, si ponen las llantas más veloces a su *kart*, notarán que si salen del camino no podrán controlar de manera eficaz el vehículo, lo cual es comprensible. Esto afectará como no tienen idea en las zonas con agua, pues al no ser consideradas como "dentro de la pista", no podrán controlar debidamente el carro y serán presa fácil de los demás competidores. Esto obviamente va de la mano con los problemas de la personalización de vehículos. Era preciso que lo comentáramos para que todos lo supieran y consideraran al momento de realizar los cambios a sus vehículos.

© 2011 Nintendo

¿Y las motos y los personajes?

Tal vez no sea algo obligatorio, pero después de jugar **Mario Kart Wii** los fans nos acostumbramos a correr con motocicletas también, lo cual hubiera sido una gran y excelente adición a **Mario Kart 7**, pues así habría habido más diversidad para todos los gustos. Por otra parte, consideramos que el número de personajes elegibles es muy reducido en comparación con el de **MK Wii**, y quitaron a algunos de los favoritos como **Dry Bones**, las versiones infantiles de los personajes, **Dry Bowser** y otros más, para ser reemplazados por otros que no son tan populares como **Wiggler** o **Lakitu**.

Sólo para un Jedi

El detalle que sí tenemos que hacer notar como uno de los menos atractivos es que es extremadamente difícil conseguir cinco estrellas en 150cc. Consideramos esto como algo malo, pues es frustrante ser calificado por muchos factores que no permiten disfrutar el juego en sí, sino correr de manera casi mecánica con tal de obtener las calificaciones más altas, especialmente para los jugadores más jóvenes e inexpertos. Si ya era desafiante conseguir las estrellas en **Mario Kart DS**, ¡en esta entrega será más difícil no terminar calvo como **Homero Simpson** debido a la desesperación por conseguir las estrellas!

Modo batalla

Esta modalidad es buena, pero consideramos que perdió un poco de la genialidad que tenía en la versión anterior pues además que son pocas las pistas, no hay suficientes ítems en ellas como para que sea del todo divertido, ya que pasas demasiado tiempo esquivando a los demás, que en atacar de manera simultánea. De cualquier modo, vale la pena mencionar que estos modos adicionales dan un valor agregado al juego, aunque se extrañaron los desafíos que tanto nos hicieron sufrir en **Mario Kart DS**, pues nos retaban a mejorar nuestras habilidades y pulir las técnicas de manejo. No obstante, sigue siendo sumamente divertida, especialmente entre muchos.

¿Combos?

La "violencia" en **Mario Kart** ha sido una de sus principales características y fuentes de diversión, pues al atacar a los contrincantes con los ítems diversos que hay el resultado son las más cómicas situaciones que hacen divertida cada carrera. Una banana puesta justo antes de una rampa, o una fatídica concha azul, pueden crear una serie de jocosos giros a la competencia. Lamentablemente, en esta entrega es sumamente común (más si juegan solos contra el CPU) que sean presa de un combo de conchazos, bolas de fuego y coletazos por parte de los demás corredores, lo cual puede llevarlos del primer lugar al último en un abrir y cerrar de ojos.

El problema de esta situación es que si los demás jugadores se ponen de acuerdo, pueden hacerles la vida imposible si se lo proponen, por lo cual hubiera sido justo que si no después de un impacto, al menos después de dos de ellos tuvieran unos momentos de invencibilidad o algo similar, para evitar ser presa de un ataque grupal, lo cual puede pasar muy seguido cuando se juega en línea contra gente que no conocen y que se ponen de acuerdo repentinamente contra ustedes.

Un digno miembro de la serie

Nosotros creemos que en lugar de querer ofrecer cosas extras que finalmente no terminan de ser algo tan impresionante como la personalización de los *karts*, debieron enfocarse en ofrecer más pistas, personajes y opciones variadas a la fórmula ya exitosa de la serie. Claro que éstos son algunos de los elementos del juego y, en general, sigue siendo una de las mejores entregas de la serie hasta ahora, sea cual sea su favorita. Son más las ventajas que las desventajas, así que como siempre, hemos dado nuestras impresiones, y es hora de que conozcan por sí mismos y tomen la mejor decisión. ¿Tendrán lo suficiente como para sobrevivir en el impresionante y emocionante **Mario Kart 7**?

© 2011 Nintendo

¿Qué hay dentro de...?

Lo que no llegó a América
(Parte 1: sistemas y accesorios)

¿Cómo están, chavos? Espero que muy bien y que este inicio de año vaya sobre ruedas. Por mi parte, decidí ponerme a arreglar el desastre que tenía con mis juegos y consolas, y al hacerlo me topé con algunas cosas muy interesantes que tengo en mi colección, lo cual me dio la idea de escribirles este mes acerca de algunos de los periféricos y consolas que no vieron la luz en nuestro continente y que bien vale la pena conocer. Asimismo, voy a tratar un tema relacionado con esta cuestión que estoy seguro de que les resultará muy familiar, así que prepárense porque vamos a comenzar.

Un gran aditamento que no llegó al NES.

¿Por qué siempre Japón?

Aquellos que saben un poco más acerca de la historia de los videojuegos conocen de antemano que Japón no es la cuna de la industria, pero indudablemente es ahí donde ha florecido en gran magnitud y el lugar del cual han emergido la mayoría de las franquicias más populares y exitosas. Pero todos los jugadores del resto del mundo nos preguntamos por qué muchas veces las cosas no salen de dicho país. En realidad, no hay una respuesta concreta, pues tanto algunas ideologías son distintas como el hecho de que si ven que un producto no tiene éxito allá, creen que no lo tendrá tampoco en América, por ejemplo. Sabemos bien que muchos tienen la idea errónea de que los japoneses nacen sabiendo jugar a un nivel más alto que los residentes del resto del mundo, tal como se cree que todos los orientales en general tienen que ser genios tecnológicos y maestros en algún tipo de arte marcial, como se ha mostrado en los estereotipos que vemos en las películas. Pero esto es sólo un mito, pues la procedencia no garantiza que seas hábil para algo; simplemente, hay que dedicarse con el corazón a cualquier tipo de actividad, y punto. Esto me recuerda el caso de **Super Mario Bros. 2**, que no fue traído a América porque pensaron que era muy difícil para nosotros; el tiempo demostró lo contrario, y el **SMB2** que conocimos nosotros regresó a Japón como **Super Mario USA**, ¿ah, verdad? Todo esto es para ejemplificar que, en realidad, todos tenemos la misma capacidad para ser diestros en todos los géneros. Por suerte, hoy día ya son más los juegos y sistemas que salen de manera simultánea (o casi), en todo el mundo, pero no siempre fue así, al principio era más difícil ver cosas geniales en nuestro continente que sí tuvieron en el lejano Oriente. Pues bien, he aquí algunos de los artículos que más añoramos que llegaran de este lado del planeta, aunque por esta ocasión me limitaré a solamente sistemas y accesorios. En otra ocasión veremos varios juegos que, indudablemente, nos hubieran hecho muy felices.

Famicom Disk System
Un gran aditamento para un gran sistema

Este sistema era un periférico que se situaba debajo del Famicom (el NES japonés), fue lanzado en 1986. Se trataba de una unidad lectora de discos "floppy" que servía para almacenar datos y también permitía que los juegos tuvieran más elementos debido a su capacidad, a diferencia de los cartuchos convencionales, como el hecho de que ciertos juegos tenía la posibilidad de salvar tu progreso, mientras que sus contrapartes americanas requerían del *password* para continuar una aventura. Fue anunciado para el Nintendo Entertainment System, pero lamentablemente nunca fue lanzado para nuestro mercado y nos quedamos con las ganas de tenerlo de este lado del mundo.

Como dato adicional, quiero comentarles que el Famicom tenía los controles fijos en el sistema; es decir, que no se podían desconectar. Asimismo, el jugador 1 se encargaba de hacer las selecciones, y en el segundo venía incorporado un micrófono. Ambas cosas cambiaron para la versión americana, pues además de que los controles sí se podían desconectar (lo cual facilitaba su reemplazo en caso de alguna descompostura), carecieron del micrófono como sus primos orientales.

Junto con los sistemas y accesorios que no llegaron a América hubo varios juegos que se quedaron en el hubiera, como la serie **Mario Artist**, una especie de **Mario Paint** pero llevada a otro nivel.

Un extra para el legendario sistema de 16 bits

El Satellaview fue un módem satelital que se incorporaba al Super Famicom en la parte inferior, tal como lo hacía el Disk System en el Famicom, fue lanzado en 1995. Este singular aditamento no tenía la misma función que el sistema de discos, sino que servía para recibir y descargar vía satélite episodios y juegos de parte de Nintendo. De igual manera, era posible descargar nuevos niveles para los juegos existentes -y compatibles-; ítems especiales estaban disponibles cada semana.

La historia se repitió, y el Satellaview nunca vio la luz en nuestro continente; por ende, no pudimos disfrutar de este genial periférico. No sabemos si fue realmente por la complejidad de su funcionamiento o porque creyeron que no sería muy bien recibido, pero lo cierto es que este tipo de cosas nos dejaron nuevamente con un amargo sentimiento al que tuvimos que acostumbrarnos con el paso del tiempo como pasó con la mayoría de los artículos de estas páginas.

El Satellaview fue un excelente periférico que recibía elementos vía satelital, genial, ¿no?

Super Game Boy 2
Algunas segundas partes no son buenas, ¡sino excelentes!

Después del éxito del genial Super Game Boy, que nos permitía jugar todos los títulos del Game Boy en nuestros SNES, Nintendo lanzó una segunda versión para el mercado japonés en 1998. Al igual que su predecesor, el SGB2 permitía jugar dobles los títulos compatibles y tener marcos especiales de cada juego. Más allá de eso, tenía un puerto para el Cable Link, que nos permitía conectar un Game Boy y jugar de manera doble en nuestros televisores los títulos que no estaban diseñados para este aditamento. Contrariamente a lo que se cree, no era compatible con los juegos exclusivos para el Game Boy Color. Algunos títulos, como **Tetris DX**, tenían marcos especiales que sólo podían ser usados en el Super Game Boy 2.

Este accesorio tenía una entrada para el Cable Link de GB.

A lo largo de la historia muchos periféricos y sistemas se convierten en piezas de colección para aquellos que gustan de conseguir cosas invaluables. Algunos artículos llegan a venderse muy caros por la dificultad de conseguirlos, especialmente si funcionan bien.

Disk Drive
Ni de aquí... ni de allá

El Nintendo 64 DD (Disk Drive) es tal vez el periférico más famoso y el que nos ha dejado más frustrados a los jugadores americanos por la negativa de traerlo a nuestro continente. En el tiempo en el que el Nintendo 64 dominaba el mercado se anunció el DD, que nuevamente era conectado en la parte inferior del N64, y al igual que sus predecesores permitía llevar más allá la experiencia de los juegos que ya conocíamos; fue uno de los mejores conceptos jamás llevados a cabo de toda la industria. Una de las ideas principales era la de expandir la capacidad creativa del jugador al ofrecer más poder para los juegos tipo **Mario Paint**, pero en esta ocasión podríamos haberlo hecho en 3D en tiempo real. Dentro de los únicos nueve juegos que fueron lanzados están tres basados en el plomero bigotón: **Talent Studio**, **Poligon Studio** y **Paint Studio**.

El otro objetivo del periférico, que nosotros creemos un grandioso concepto, era que gracias al DD podríamos expandir los mundos de los juegos existentes (y los diseñados para ser compatibles) y obtener más cosas que darían más vida útil a nuestros títulos favoritos. Para explicarnos mejor, imaginen que ya se saben todas las pistas de un juego de carreras y esto los aburre, pero ¿qué tal descargar nuevos circuitos para tu juego? Genial, ¿no? Uno de los más famosos casos es el juego **Master Quest**, que iba a ser la expansión de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, pero con el fracaso del DD se convirtió en un juego aparte que pudimos disfrutar en la edición especial de colección de **Zelda**. Debido a la pobre recepción que tuvo en Japón, el Disk Drive no tuvo seguimiento ni siquiera en su país de origen, pues se tuvo miedo de que su fracaso se repitiera si lo lanzaban para América o Europa. La verdad, pensamos que hubiera sido una buena decisión hacerlo, pues al menos aquí estábamos sumamente emocionados con este periférico y sus capacidades, por lo que no creemos que hubiera sido un fallo al traerlo.

El genial Disk Drive para el N64 hubiera dado más vida a los juegos de este sistema y habría eclipsado a sus competidores, sin duda.

Antes del SP, el GBL ya iluminaba los juegos de Game Boy.

Game Boy Light
Y la luz se hizo...

Una de las grandes incomodidades del querido Game Boy monocromático era que resultaba sumamente difícil de jugar sin una fuente de luz apropiada, cosa que se repitió con el Game Boy Pocket. Los aditamentos de distintas marcas para iluminar el sistema eran simples lámparas similares a las de lectura, que muchas veces lastimaban a quien las usaba por reflejarse en la pantalla. No obstante, muchos gastamos varios pesos en nuestro intento por jugar un poquito más con nuestros títulos portátiles favoritos. Antes de que el Game Boy Advance SP llegara con su brillante pantalla, hubo una versión del Game Boy Pocket que iluminó las tinieblas, se llamó simplemente Game Boy Light.

En 1998 Japón disfrutó de este singular sistema que era compatible con todos los cartuchos del GB; su luz trasera permitía jugar en condiciones de poca -o nula- luz. Era solamente un poco más grande que el GBP y estuvo disponible en dos colores básicos: dorado y plateado, que iban muy bien con su grandeza y genialidad. Como ironía, mientras aquí se podían conseguir sólo mediante un viaje al lejano Oriente o un vendedor abusivo (cosa común con artículos japoneses), allá hubo inclusive ediciones especiales de distintos colores y motivos. Curiosamente, fue el único portátil que lanzó Nintendo con luz trasera integrada hasta la llegada del Nintendo DS, pues el GBA SP la tenía al frente (al menos el primer modelo).

Algunos de los sistemas y periféricos no pudieron venderse ni en el mercado negro por no ser compatibles con sus contrapartes americanas, mientras que otras sí lo eran, como el GBL.

Color TV Game
El santo grial...

Dejamos lo mejor para el final. Muchos piensan que el Nintendo Entertainment System fue el primer sistema casero de Nintendo, pero no es así. Antes existió una serie de consolas llamadas Color TV Game que incluían varios juegos bastante sencillos, pero divertidos (aunque realmente muchos eran variantes del mismo). Todas las versiones del Color TV Game salieron sólo en Japón y tenían ciertas variantes entre sí, pero lamentablemente sólo hicieron unos cuantos cientos de unidades y ahora es sumamente difícil conseguir una, especialmente las ediciones blancas, que son artículos de colección más valiosas que las otras. No nos hubiera parecido mal que estos sistemas hubieran llegado a nuestro continente, pero tal vez en ese tiempo no hubieran tenido el mismo impacto debido a que ya había varias consolas similares en esos días, como la primera consola casera, el Odyssey, de Magnavox. Sin lugar a dudas, sería más sencillo tener una de estas unidades si así hubiera sido.

Antes del Famicom Nintendo ofreció estos sistemas caseros a los jugadores japoneses.

Panasonic Q
Lo que muchos pedían... no llegó

Una de las decisiones de Nintendo que no todos entendieron fue el porqué si el Nintendo GameCube leía pequeños DVD del tamaño de una tortilla de taco de pastor, no lo hicieron compatible con los DVD comunes de películas. La respuesta fue simple y clara: el negocio de Nintendo son los videojuegos, no las películas; por eso no hicieron al sistema con esa capacidad como sus competidores, que trataron de atraer a más adeptos al ofrecer dicha característica. Lamentablemente, no todos los jugadores lo entendieron como se debía, y lo vieron como una falla en lugar de una simple perspectiva del entretenimiento electrónico.

Pese a todo eso, sí existió un Nintendo GameCube manufacturado por Panasonic en cooperación con Nintendo, que llevó el sobrenombre "Q" y estuvo disponible solamente en Japón, obviamente. El Q podía leer los DVD y tenía una pantalla de cristal líquido, inclusive salió un Game Boy Player especialmente diseñado para este sistema, el cual es igual o más difícil de encontrar que la consola misma. Debido a su alto costo (era más barato comprar un GCN y un reproductor de DVD por separado), el Panasonic Q no se vendió como se esperaba y salió solamente de manera oficial en Japón. No es exactamente que hubiéramos querido tenerlo en América, pues realmente el GCN pudo enfrentar la "guerra de consolas" sin la capacidad de leer DVD, pero hubiera sido una buena opción para aquellos que lo hubieran preferido así.

Este singular sistema tuvo muchas desventajas, siendo el alto precio su mayor problemática para lanzarlo en otras partes del mundo.

Aprendiendo a sobrellevar las cosas

Algunos periféricos, como los que tienen forma de caña de pescar, por ejemplo, sólo se han quedado en Japón. La verdad, no causan la misma conmoción entre los jugadores americanos, pero indudablemente no haber tenido un Disk Drive o un Game Boy Light nos hace sentir como exiliados o algo así. Afortunadamente, y como mencioné al principio, las cosas son distintas ahora, ya hay un poco más de globalización en la salida de periféricos, sistemas y juegos, así que creo que vamos por un mejor camino. En la segunda parte de este tema veremos ciertos juegos que definitivamente nos hubieran hecho muy felices si hubieran aparecido por acá. Mientras tanto, ¡pórtense bien y sigan en contacto!

JUEGA EN EL MUNDO DE MARIO EN 3D

Mario™ corre, acelera y salta fuera de la pantalla en su primera aventura en 3D. Controla a tu héroe bigotudo favorito desde todos los ángulos mientras explora nuevos mundos en 3D, vence enemigos en su cara y resuelve acertijos que cambian la perspectiva.

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores
Juego y consola se venden por separado

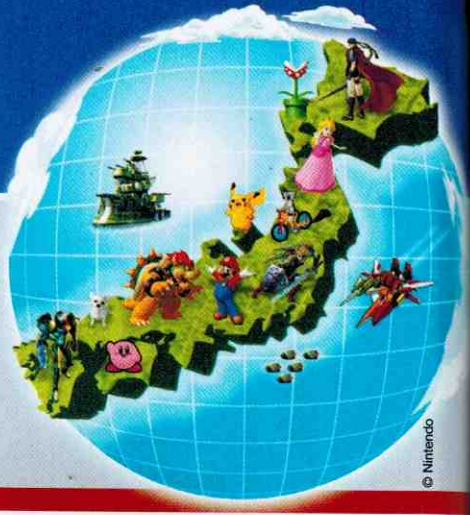
© 2011 Nintendo. Super Mario 3D Land and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo

SÓLO PARA LA CONSOLA

NINTENDO 3DS.

supermario3dland.nintendo.com/es/

UN VISTAZO A JAPÓN



El anime del que hablaremos en esta ocasión ha sido una de las peticiones que más hemos recibido en los últimos meses. Se trata de una obra clásica, emblemática de los años noventa y que marcó a varias generaciones por el poder del prisma... perdón, nos emocionamos un poco, ja, ja, ja. Seguramente ya adivinaste que nos referimos a **Sailor Moon**, serie que atrajo a público de todo tipo, no solamente era vista por mujeres, como muchos creen, su historia atrapó también a hombres. Bueno, comencemos, disfruta de este Vistazo a Japón que te llevará a recordar tu infancia en caso de que la hayas visto en su momento.

Sailor Moon

¡Serás castigado en el nombre de la luna!

Las aventuras de **Serena Tsukino** fueron creadas por el mangaka Naoko Takeuchi en 1992, aparecían publicadas en la revista Kodansha en Japón, pero en esta ocasión, a diferencia de otras series, **Sailor Moon** fue llevada al anime prácticamente al mismo tiempo por Toei Animations. Esto tenía sus puntos buenos y malos, ya que aunque se podía llegar a un número mayor de aficionados, la trama del anime sufrió en demasía de relleno, capítulos sin chiste y sentido que sólo servían para que el manga siguiera un paso adelante, como marca la tradición en aquel país, no es exclusivo de este anime.

En la trama de **Sailor Moon** una gran amenaza se acerca a la Tierra, el Negaverso, comandado por la reina **Beryl**. Todo parece perdido, pero de la nada surge un pequeño gato de color negro con una luna en la frente... es un enviado cuya misión es reunir en esta época a las **Sailor Scout** que hace muchos años enfrentaron a éste y otros problemas. Lo que no se imaginó fue que la reencarnación de dichas princesas fueran tan distraídas y flojas... sobre todo una, **Serena Tsukino**, la protagonista de la serie.

Sailor Moon o **Bishojo Senshi Sera Mun**, como se le conoce en Japón, estuvo vigente durante cinco años, de 1992 a 1997, cuando se decidió terminar la historia. Pero después de eso comenzó su leyenda, aparecieron varios productos basados en la serie, desde videojuegos hasta una reedición del manga con mejores imágenes.

© Toei Animation / Naoko Takeuchi

Uno de los momentos más emocionantes de cada capítulo era cuando alguna de las **Sailor Scouts** se transformaba. Era tan importante para los fans, que los dibujantes ponían especial atención a este momento.

La protagonista, **Serena**, es una chica inocente, desinteresada, todo lo contrario a una salvadora de cuento, pero con el tiempo y después de una larga plática con **Luna** (nombre del gato negro), se da cuenta de que su destino está marcado: es la elegida por las estrellas para tomar el papel de **Sailor Moon**, luchar por el amor y la justicia al lado de cuatro compañeras más, **Sailor Mercury**, **Sailor Mars**, **Sailor Jupiter** y **Sailor Venus**. La personalidad de cada una de las integrantes del grupo afecta en muchas ocasiones el destino del universo, pero siempre logran remediar la situación gracias a la unión y a la amistad. Sin duda, estas chicas nos llevan a vivir aventuras increíbles en las que nunca faltarán las emociones fuertes; es un anime bien adaptado del manga, ejemplo perfecto de la calidad de las series en los años noventa.

Sailor Moon tiene referencias a muchas culturas, una de ellas es la griega, de donde se toma el nombre de **Selene**, diosa lunar, y se adapta como **Serena**, que es nuestra protagonista en este anime. Es un gran detalle del creador del concepto que demuestra que este arte no es sólo grandes batallas y efectos de sonido, sino también tiene elementos que enriquecen el concepto y la experiencia para los aficionados.

La aparición constante de nuevas chicas en las últimas temporadas de la serie fue factor clave para que el éxito de la serie se mantuviera intacto, refrescaron la trama además de que se contrastaban la personalidad de los personajes. Esto fue un gran acierto que seguramente muchos de ustedes disfrutaron en la pantalla chica.

© Toei Animation / Naoko Takeuchi

Una muestra de valor y coraje

Como es una tradición en el anime, los valores, la lucha por los sueños y la amistad son elementos que no pueden faltar en cada capítulo, justo como se ve al final de la primera temporada, episodio en el cual todas las **Sailor Scout** mueren debido a su enfrentamiento con **Beryl**. El momento es triste pero al mismo tiempo emotivo, ya que gracias a un poder especial **Serena** puede pedir un deseo y revivir a sus amigas... pero sólo para seguir combatiendo el mal, ése será su destino.

Pero, por fortuna, estas bellas chicas no estarán solas en su lucha contra seres y criaturas de otras dimensiones, contarán con la ayuda de **Darien Chiba**, un joven que siempre molesta a **Serena**. El motivo es obvio, ella le gusta, pero como no se atreve a decirlo, su romance se tiene que posponer. La sorpresa viene cuando descubren que **Darien** es en realidad **Tuxedo Mask**, otro enviado del destino para proteger al mundo.

Claro está que una serie tan famosa no podía quedarse fuera de los videojuegos. Sailor Moon tuvo varias adaptaciones, siendo las mejores las que aparecieron para Super Famicom, en donde el género de pelea en dos dimensiones fue el elegido para adaptar su historia. Mucho se habló de su adaptación a SNES, ya que la polémica respecto de su calidad detenía su salida en América.

Al avanzar la serie aparecieron otras **Sailor Scout**, que no necesariamente se llevaron bien con las originales, como **Haruka**, **Michiru**, **Rini**, **Hotaru**, **Seiya** y **Taiki**, todas con motivos diferentes pero al final unidas en la lucha contra la oscuridad. No pudieron evitar la censura en varios países debido a que algunas escenas y situaciones las creían no apropiadas para infantes, lo cual para muchos, daña al calidad de la obra.

La historia de las **Sailor Scout** se divide en varias etapas, **Sailor Moon R**, **Sailor Moon S** y **Sailor Moon Super S**; además, hay algunas OVAS que completan la magnífica historia que creó Takeuchi, que tiene elementos de otras culturas, como por ejemplo la griega, situación que pocas personas conocen. Quien no se adentra a investigar este entretenimiento lo ve como una caricatura más, sin saber que ante sus ojos está una pieza de arte en muchos sentidos, tan es así que sigue siendo popular en todo el mundo.

El brillo de las estrellas te guiará

Sailor Moon es una de esas series que se quedan en la vida de las personas que la han visto, tanto por su historia como por el carisma de sus personajes. Por fortuna, en varios países de América Latina, incluyendo México, pudimos disfrutarla en su momento en televisión abierta. Actualmente se habla de una película Live Action y de un *remake* de la serie; claro, todo esto son rumores, pero hablan del cariño que la gente guarda por la animación. Esperamos que les haya agradado este mes Un Vistazo a Japón, nos leemos en marzo con más sorpresas.

Como muchas series de animación que llegan a América, en su momento **Sailor Moon** tuvo censura en varios capítulos, desde el cambio de pequeños elementos en la trama hasta episodios enteros que no fueron transmitidos debido a que se consideraba que tenían contenido no apto para todo público. Siempre será un tema polémico, pero creemos que las series deben llegar lo más fiel posible a su versión original.

ARCADIAS

El rey ha vuelto

Existen muchos juegos de pelea en el mercado, es un género que ha dado cientos de horas de diversión a jugadores en todo el mundo, pero sólo unos cuantos han logrado superar la frontera del tiempo para convertirse en clásicos. Un claro ejemplo de lo anterior lo tenemos en **The King of Fighters** de SNK, franquicia que luego de algunos años de receso ha regresado a las Arcadias para demostrar que puede pelear por el trono del género contra quien sea.

En búsqueda del definitivo rey de las peleas

Street Fighter no tenía rival a inicios de los noventa, Capcom caminaba al ritmo que ellos decidían, pero todo eso cambió cuando **SNK** decidió ingresar al mundo de los juegos de pelea con obras como **Art of Fighting** o **Fatal Fury**, ya que en 1994 creó un título que se volvería indispensable para los fans del estilo, **The King of Fighters**, donde reunía a los personajes de sus series más famosas. Pero no era la única diferencia respecto de los títulos de **Ryu** y compañía, ahora los combates eran en equipos de tres; todo un sueño para los amantes del género, en su momento nadie lo creía.

Rápidamente se volvió uno de los juegos más populares de cualquier local de Arcadia, y cada año era una tradición esperar su nueva versión. De hecho, en México se organizaban eventos en los cuales las filas para probar el juego eran tan largas que daban varias vueltas al inmueble donde se desarrollaba la presentación. Su mecánica de juego versátil y dinámica se volvió su principal carta de presentación, pero luego de que **SNK** se declarara en quiebra la serie tuvo algunos cambios que no fueron tan bien recibidos por los fans, por lo que sus apariciones dejaron de ser anuales. Todo mundo esperaba con ansias su resurgimiento en Arcadias, lo cual se dio con **The King of Fighters XII**, aunque no como se deseaba.

Algunos escenarios clásicos han sido creados desde cero para esta entrega, lo que asegura que cada combate será espectacular.

Además de personajes de sus franquicias más populares en el mundo de la pelea, SNK incluyó a otros peleadores que no tenían mucho que ver con el género pero que a fin de cuentas se ganaron el aprecio de los jugadores. Nos referimos a personajes como Athena, Clark, Ralf y Heidern; fue un movimiento arriesgado pero que dio los resultados esperados.

Para todos los que extrañamos a **K´** y su equipo, está de regreso en esta nueva entrega en la que sus movimientos tradicionales no harán falta. Es uno de los luchadores más completos, sobre todo por lo fácil que se pueden hacer cadenas de golpes con él, sin necesidad de recurrir a las técnicas secretas.

Un juego con sabor agridulce

Cuando apareció **The King of Fighters XII**, todos pensamos que la serie regresaba con la misma fuerza de antes, pero estábamos en un error, no era así. Si bien es cierto que el *gameplay* tenía mucho que ofrecer, carecía de variedad en personajes y, lo peor, cambiaba las técnicas clásicas de los peleadores más emblemáticos, siendo el más perjudicado **Iori Yagami**, quien decía adiós a sus llamas moradas para pasar a ser un guerrero de contacto, al estilo de **Kim**, lo cual no fue bien recibido por la gente.

Otro personaje que fue olvidado y que causó gran controversia fue **Mai Shiranui**, que es como si un juego de **Street Fighter** saliera sin **Chun-Li**; eso, sumado a pocos equipos y una historia que pecaba de repetitiva, **KOF XII** no fue lo que se esperaba. Su éxito en Arcadias fue pobre, muchos pensaron que la saga había llegado a su fin, pero por fortuna para todos los amantes del género no fue así. El equipo de desarrollo se puso a trabajar en una entrega más, en **KOF XIII**; las bases las tenían, ahora sólo quedaba un punto crucial: escuchar a los fans en todo el mundo.

Sin duda, una de las historias más cuidadas en **The King of Fighters** fue la famosa **Saga de Orochi**, que concluyó con la versión de 1997, en donde incluso había finales especiales dependiendo de los personajes que seleccionáramos. Pues bien, después de capítulos muy flojos en ese sentido, ahora se ha dado un giro retomando la trama en la que **Ash Crimson** es el protagonista. Tiene como enemigos principales a **Kyo** y, claro está, a **Iori Yagami**; de hecho, este último no tiene llamas porque **Ash** le quitó ese poder.

Pero lo que **Ash** no sabe es que él es un títere de otro guerrero, de **Saiki**, quien sólo desea tomar control del poder de **Orochi**, el mismo que estuviera a punto de terminar con el mundo cuando el ente maligno reencarnó en **Chris**, quien hacía equipo con **Yashiro** y **Shermie** en el final de la entrega de **Orochi**. Pocas personas pueden controlar dicho poder, por lo que se sale de control creando una entidad especial, **Dark Ash**, enemigo final en esta entrega con la que termina su historia.

Una gran diferencia en esta entrega, la tenemos en los movimientos, ahora cualquier poder se puede encadenar, lo que ofrece grandes posibilidades.

En Japón, los juegos de Arcadia no han perdido popularidad. Los grandes locales aún son sitios normales en el paisaje urbano, tanto es así que para aquel país se relanzaron versiones especiales de KOF´98 y KOF´2002, con nuevos personajes y movimientos que las vuelven muy competitivas aún. De hecho, The King of Fighters 98 es considerado por muchos la mejor parte de la franquicia a pesar de carecer de historia.

©SNK

Dominando el arte de la pelea

Desde que apareció **Street Fighter II** el sueño de muchos jugadores era continuar los combos cuando el oponente caía, lo cual se volvería realidad entregas más tarde. Ahora es toda una obligación que esta característica sea parte de los movimientos; a este elemento del que hablamos se le conoce como *juggle*, muchas veces requiere de habilidad y otras de suerte, pero lo cierto es que eleva el grado de estrategia en cada combate.

Obviamente no puede quedar fuera de **KOF XIII**, pero se ha implementado de una manera especial. Lo conoceremos como **Hyper Dirve**, un modo especial que se ejecuta cuando llenamos una barra para este propósito con el que encadenamos golpes con mayor facilidad, sin mencionar que existe la posibilidad de rematar con un movimiento especial.

Lo anterior es muy parecido al Focus Cancel de **Super Street Fighter IV**, pero aquí, al contar con una barra que nos da varios segundos para aprovecharlo, las jugadas son mucho más largas y elaboradas. Usándolo sabiamente y teniendo los cinco niveles que se nos permite, se puede terminar con un enemigo, sin importar que tenga su energía al máximo. Éste es un punto que se tiene que considerar para atacar y defender.

Todas estas técnicas requieren de práctica pero son muy útiles, como el **Max Cancel**, una innovadora propuesta que sirve para interrumpir un movimiento de desesperación por el **Neo Max**, que es el poder más devastador que tiene cada personaje. En *gameplay* no hay problemas, es perfecto, adictivo y demandante; no te vuelves experto en un par de horas, debes dedicar su tiempo a cada personaje para aprender y aprovechar sus virtudes y evitar sus debilidades.

Las orillas serán una verdadera herramienta para los combos largos. Puedes rebotar al rival en ellas para agregar varios golpes.

Una de las pruebas más claras de que The King of Fighters ha regresado con el pie derecho al género del que fue pilar por muchos años es que en el pasado EVO 2011 (evento donde se realizan torneos en diversos juegos de peleas) se realizó un campeonato de exhibición donde muchos jugadores de todo el mundo, incluidos mexicanos, demostraron sus habilidades en el Arcade Stick. Dejaron a todos con la boca abierta y piensan repetirlo en este año.

Terry

K´

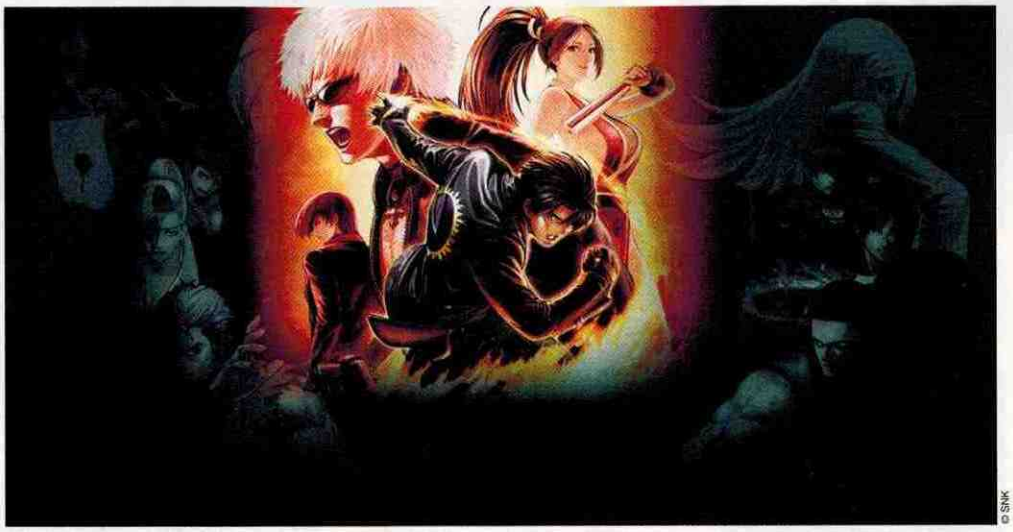
Joe

Goro

Crea tu *dreamteam*

En total se han creado diez equipos para esta versión, regresan la mayoría de personajes clásicos, como **K´**, **Kula**, **Mai Shiranui**, **King** o **Athena Asamiya**, mientras que algunos otros se mantienen como **Kyo**, **Terry**, **Iori**, **Benimaru** y **Ash**. A pesar de la gran cantidad de combatientes, el equilibrio entre ellos es muy bueno, no hay alguno que sobresalga. Todo dependerá de tu habilidad con el control, lo cual se agradece.

Por otro lado, también tenemos a los dos jefes finales, **Dark Ash** y **Saiki**, poderosos como todo jefe de **KOF** pero lejos de convertirse en una pesadilla como **Orochi** o **Rugal**; ahora son más accesibles en cuanto a combinaciones. Quizá falten algunos gladiadores, como **Heidern**, **Blue Mary** o **Choi**, pero no se siente su ausencia tanto como podría pensarse por los nuevos retadores, **Shen Woo**, **Duo Lon** y **Elisabeth**.



© SNK

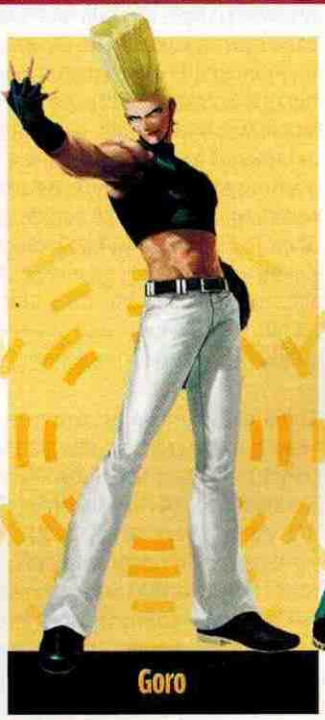
En la edición de 1999, Kyo y Iori no eran personajes seleccionables desde el inicio, se debía realizar una clave especial en la pantalla de los equipos para que aparecieran. Esto porque, supuestamente en la historia, al terminar con Orochi murieron... pero al ver que la popularidad de la serie quedaba en riesgo, hábilmente los revivieron inventando una historia.

La acción y adrenalina de la serie han regresado en esta versión de Arcadias.

Un verdadero rey

The King of Fighters XIII es un juego que junto con **Super Street Fighter IV** recuperan la esencia de los juegos de pelea en dos dimensiones. Su balance y *gameplay* son una auténtica delicia, tanto para nuevos jugadores como para los que ya tienen experiencia en la serie. A diferencia de lo que pasó con la edición XII, de esta adaptación se pueden encontrar varias Arcadias en América, por lo que no te será complicado jugarlo y disfrutarlo. **KOF** ha vuelto, esperamos que los programadores sigan este ritmo ascendente y no vuelvan a abandonar la franquicia y a sus seguidores.

Goro



Goro

Leona

Ash

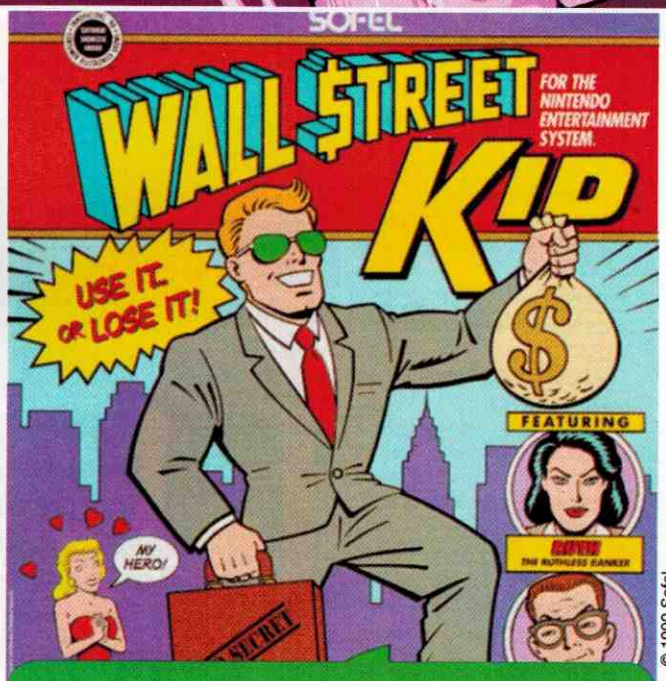
© SNK

WARIO AWARDS

¿Qué onda, mis fieles seguidores? Yo estoy muy bien -como siempre-, así que no les preguntaré cómo están, porque sé que leyendo mi sección estarán mucho mejor, ja, ja, ja. Ya pasamos la Navidad, el Año Nuevo, y como los Reyes Magos no me trajeron nada, mejor me traje yo mismo todos mis regalos, jua, jua. Ahora estoy listo para recibir todas las cartas de San Valentín de parte de mis miles de admiradoras, así que mientras espero a que se llene mi buzón de cartas perfumadas, los voy a iluminar una vez más con mi grandiosa sabiduría.

Dos juegos memorables

En esta ocasión les voy a hablar de un par de juegazos que brillaron en el Nintendo Entertainment System por su increíble y magnífica calidad... ¿qué dijeron, el grandioso **Wario** perdió la cordura? ¡Para nada! Sólo estoy siendo ligeramente sarcástico, pues estos juegos fueron de los que si los recibían de regalo en un intercambio, servían para saber a quién les caían mal, ja, ja, ja. En serio, era de esas ocasiones en las que se encargaba a papá un **Zelda**, **Castlevania** o **Contra** y llegaba con un flamante **Taboo: The Sixth Sense...** yo creo que hubo muchas lágrimas en esas ocasiones, igualando el número de ventas de estos horrendos juegos.



Hay juegos cuya portada te dice a gritos: "no me compres", pero hubo algunos que no hicieron caso a la última advertencia y luego lloraron.

Wall $treet Kid
NES, 1990

¡A invertir se ha dicho!

Ahora tenemos otro juego de esos que eran difíciles de cambiar porque nadie los quería. **Wall $treet Kid** fue uno de esos cartuchos raros que nadie entendía, y mucho menos si no sabían inglés. Se trata de un personaje que debe demostrar que es digno de recibir una herencia de seis billones de dólares por parte de una acaudalada familia. Para lograrlo, debe invertir en la bolsa y realizar negocios con la finalidad de conseguir $500,000, además de otros objetivos alternos. Creo que si hubiera algún tipo de conocimiento dentro de este juego que realmente sirviera para hacer dinero en el mundo real, hubiera sido algo fantástico, pero es un simple título sin chiste que ni los inversionistas encontrarían entretenido.

El color del dinero

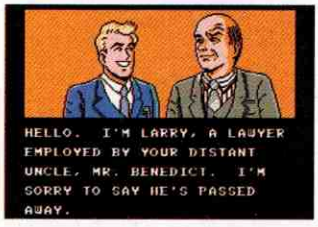
Como ya les comenté, además de conseguir mucho dinero, deben adquirir otras cosas, como una casa, pero también hay que demostrar a la familia esa que son dignos de comprometerse con su novia, a lo que yo concluyo que están enseñando a ser materialista, interesado y avaricioso, que en mí está perfecto, pero en la gente común no lo es tanto. Dentro de las cosas que pueden comprar hay yates, casas y otras, todo obviamente dependerá de que tomen las mejores decisiones en la bolsa e inviertan su dinero sabiamente. En lo personal creo que sería mejor invertir en una estatua de oro puro... de mí, por supuesto. ¡Eso sí que sería algo que valiera la pena, no este juego, ja, ja, ja!

Sin un centavo

Siendo sinceros, **Wall $treet Kid** merece uno de mis afamados premios porque no divertía en lo más mínimo; era muy tedioso y a cada ratito se veía GAME OVER en pantalla por una simple decisión mal tomada. El problema es que fue desarrollado por una compañía que no sabía realmente cómo ofrecer algo divertido a los consumidores y, por ende, el producto final carecía de ese "algo" que caracteriza a mis juegos. Ahora que tener a un güerito en portada y un diseño estilo cómic de **Archie** no ayudó en absolutamente nada a que el juego se vendiera. Yo creo que no lo enterraron en el desierto porque ya había muchos cartuchos de **E.T.** de Atari ocupando el lugar, ja, ja, ja.

¿Sofel?

Como dato curioso (y para que vean que no soy sólo una cara bonita), diré que este juego fue desarrollado por una compañía de nombre Sofel, que si no conocen, no hay problema, pues nunca brilló como otras debido a que realmente no eran los videojuegos su principal objetivo, sino las finanzas en sí. Sofel también lanzó juegos



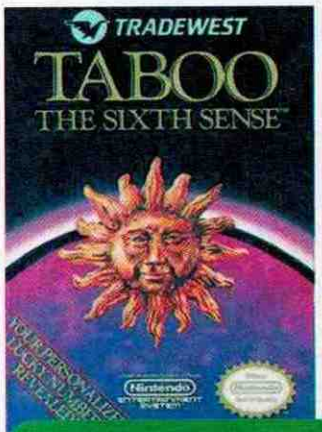
como **Casino Kid**, y otros en Japón que precedieron a **Wall $treet Kid: Money Game** y **The Money Game II: Kabutochou no Kiseki**, en donde la temática era igual pero, obviamente, todo se manejaba en yenes.

Taboo: The Sixth Sense

NES, 1989

Merecido premio a la antiexcelencia

A ver, en primer lugar, lo primero que no entiendo es por qué si Rare hacía juegazos como **Battletoads**, se atrevió a desarrollar uno de los peores juegos de la historia del entretenimiento electrónico. En segunda, si es que no cometieron el error de jugarlo en su momento, se preguntarán por qué lo catalogo de esta manera, o bien de qué se trata **Taboo**. Debo decir que realmente no es un juego, no hay etapas, no hay personajes, no hay historia (ni aunque sea algo trillado), ni mucho menos tenemos princesas qué rescatar ni mundos por salvar. El objetivo de este juego es simple: se trata de un supuesto simulador de tarot, cuya única finalidad es predecir el futuro; vaya idea... ¿alguien en verdad se creyó eso?



Poner tu nombre es lo primero y único que harás dentro de este horrendo juego en donde tendrás control de las cosas, lo demás es automático. Divertido, ¿no?

¡Advertencia!

Bien, ya quedamos en que se trata de una "baraja virtual de tarot", pero muchos -especialmente los que no sabían inglés- se fueron con la finta y lo adquirieron pensando que sería un juego y no un simple simulador, que ni siquiera cumple su cometido básico de entretener. Curiosamente, éste fue el único cartucho del sistema en incluir dos advertencias: la primera es que estaba creado intencionalmente para mayores de catorce años, y la segunda que era sólo para fines de entretenimiento. Tal vez no parezca algo realmente significativo, pero si se piensa dos veces, resulta algo tonto pensar en por qué debes ser mayor de 14, siendo que todos los juegos de la época (al menos los del NES) eran para todo público. Pasando a la segunda, sabemos perfectamente que la finalidad de los videojuegos es entretener, ¿o no?, entonces nos pone a pensar por qué dicha advertencia.

Lo que pasa es que en el instructivo ponían al juego como algo que debías usar bajo su propio riesgo, de manera muy similar a otra muestra de enajenación como la tabla Ouija. Así que concluyo que querían dar un sentimiento de "peligrosidad" al uso del juego, por eso ambas advertencias tan marcadas. De hecho, había que poner fecha de nacimiento al comienzo del juego, así como si son hombre o mujer, para comenzar a jugar. Obviamente, esto es más risible que nada, y sólo aquellos que se dejan influenciar por charlatanerías pudieron llegar a pensar en que un simple juego de NES iba a predecirles el futuro.

¿Por qué es tan malo?

Bueno, no hemos pasado a lo peor del asunto. Seguramente se preguntarán por qué es tan excesivamente horrendo este cartucho, así que voy a explicarlo de una manera práctica. Un juego sirve para JUGAR, es decir, tener algún tipo de interacción con lo que pasa en pantalla, ¿o no? Pues no es el caso de **Taboo**, puesto que aquí después de poner nombre, edad y género, el juego pide que seleccionen una pregunta y baraja las cartas; acto seguido, genera una lectura de la cartas del tarot diciendo el "futuro", y al final da algunos números de la lotería (tal vez para que compren un billete y ganen algo... sí, cómo no). El punto es que no hay más interactividad que poner nuestros datos y elegir una pregunta; después de que el juego automáticamente nos lee las cartas, se acaba y ya, ¡eso es todo! Vaya manera de perder unos minutos de tu vida y el gasto del cartucho.

Se nota que se rompieron la cabeza con los gráficos de este juegazo.

Malo y punto

Obviamente, el juego es repetitivo a más no poder, además de que es imposible que un simple título de NES diga el futuro, no es ni siquiera divertido o entretenido. Las "predicciones" siempre son al azar y, obviamente, al ser un cartucho basado en la controvertida lectura del tarot, resultó un fiasco que introducirlo en el NES sería como profanar su integridad, así que es mejor que se quede en el olvido y sólo se limite a recibir uno de mis premios a la antiexcelencia. Y como broche de oro, ¡la portada es una de las peores que he visto en toda mi grandiosa vida!

Fíjense en los grandiosos gráficos del juego. Estas fotos muestran el desarrollo de la "acción" de **Taboo**.

Ya me cansé de escribir, así que ya le voy a parar; de cualquier modo, creo que con eso es suficiente para que sigan admirándome y se queden con ganas de más de mis excelentes premios. Ahora que si desean comentarme algo, hacerme llegar sus muestras de aprecio, y demás, pueden hacerlo a wario@clubnintendomx.com en donde alguno de mis cientos de asistentes me los leerá mientras descanso de tanto reposar. Si tienen suerte, tal vez les conteste o publique sus comentarios. ¡Ah!, se me olvidaba mandar un saludo especial a Kevin, quien sugirió el juego de **Taboo: The Sixth Sense**. Ahora sí, ¡pórtense bien, chicas y chicos!

© Nintendo

El club de la Pelea

¡A luchar!

¡Las peleas callejeras nunca habían sido tan intensas en una consola portátil hasta que llegó **Super Street Fighter IV: 3D Edition**! Espero que los combos que te di la vez pasada te hayan gustado y te hayan ayudado a crear tus propias combinaciones para que acabes completamente con sus rivales. En esta ocasión continuaremos con la otra mitad de personajes que faltaban, para que no tengas pretexto y te conviertas en todo un titán de este singular juego de peleas. No daremos más rodeos, iremos directamente al grano, así que prende tu Nintendo 3DS y presta atención, porque no los voy a repetir.

Recordando...

Vamos a recapitular rápidamente los puntos más importantes que debemos tomar en cuenta al momento de enfrentar a un contrincante en éste o cualquier otro juego de peleas. Los combos son series de ataques seguidos que otorgan la oportunidad de conectar más impactos y producir más daño al oponente. Los combos requieren de práctica, así que siempre es bueno entrenar antes de intentarlos en un combate. El uso de combos impresionantes es muy lucidor, pero tienen un alto grado de dificultad, y si fallas quedarás indefenso. Siempre es mejor usarlos cuando sea seguro, midiendo el momento. Finalmente, es recomendable usar combos cortos que sean más efectivos y variarlos para que no te tomen la medida, ¡o serás historia en un abrir y cerrar de ojos!

Abreviaciones
GF: Golpe Fuerte
GM: Golpe Medio
GD: Golpe Débil
PF: Patada Fuerte
PM: Patada Media
PD: Patada Débil

Abel

Combo 1:
Cae con GF, GF agachado e inmediatamente ejecuta un *Falling Sky* GF. No tiene caso que uses el poder en EX, porque baja casi lo mismo.

Combo 2:
Cae con GF, GF y remata con un Súper. También es posible conectar este combo después de un *Focus Attack*, pero no debes saltar.

Adon

Combo 1:
Cae con PD, GD, GD y termina con *Rising Jaguar* PF o EX. Debido a que **Adon** ejecuta sus ataques de manera un tanto extraña, es mejor que comiences los combos con PD. Puedes sustituir los dos GD por un GF.

Combo 2:
Realiza un *Focus Attack*, avanza hacia tu oponente y acomódale un GF seguido por un Súper. Este combo es sumamente agresivo y funciona muy bien debido a que todos pensarán que te la pasarás lanzándote con *Jaguar Tooth* (como la mayoría lo hace); en lugar de eso, los sorprenderás con un ataque directo en el suelo, ¿ah, verdad?

Hakan

Combo 1:
Hakan no tiene muchas combinaciones seguras, así que lo mejor es desconcertar al oponente. Cae con PF y GF presionando hacia adelante, este combo no derribará al oponente pero lo dejará listo para que realices un *Oil Slide*; posteriormente, un *Body Press* y lo sorprendas al atacarlo por debajo.

Combo 2:
El mejor amigo de **Hakan** es el *Focus Attack* y su movimiento *Hakan Tackle*. Trata de combinarlos con algún movimiento especial como el *Oil Dive EX*, un Súper o un Ultra. Puedes caer con PF, *Hakan Tackle* y Súper, por ejemplo.

© Capcom

Combo 1:
Cae con PF, PF y *Senpusha* PF o EX. Puedes cambiar la PF por un GM, o bien rematar el combo con un Súper.

Combo 2:
Esta rara peleadora es fuerte aun si no realizas combos, así que en lo personal yo juego de manera directa realizando combos cortos, como caer con PF y conectar el Ultra. Con eso tienen para recibir una buena cantidad de daño. También es recomendable usar este doble después de un *Focus Attack* para asegurar que entre.

Blanka

Combo 1:
Con **Blanka** lo mejor es ser rápido y conciso; cáele al oponente con un GF, GD y termina con *Rolling Attack* GF. Es posible continuar con un Súper pero no entra completo, así que es mejor no usarlo. Si lo prefieres, puedes usar el *Rolling Attack* EX para añadir más potencia al combo.

Combo 2:
El otro combo simple pero efectivo es caer con PF, GD y ejecutar un *Electric Thunder* F o EX. En lo personal, dejo los Ultras y Súpers de **Blanka** para ocasiones específicas y no los combino, pues prefiero dejar el estilo de juego rápido y letal con **Blanka**, ya que siento que es mejor usar estas técnicas que estar buscando combos largos que no aprovechen el potencial del personaje.

Dhalsim

Combo 1:
Este personaje es complicado de controlar, pero si sabes dominarlo, ¡te convertirás en la pesadilla de los demás! Lanza un *Yoga Fire* GD de lejos y muévete hacia adelante presionando dos veces la dirección; ahora, conecta un GF y sorprenderás al oponente.

Combo 2:
Lanza un *Yoga Fire* GD y usa *Yoga Teleport 1*; ahora, ejecuta un Súper y bajarás hasta la sonrisa a tu oponente. Ahora bien, ejecuta el Ultra *Yoga Catastrophe* y *Yoga Teleport 1*, e inmediatamente conecta un Súper para provocar mucho daño al oponente. También puedes hacer este combo directo con *Focus Attack*, *Yoga Catastrophe* y *Súper*, para que añadas más impactos al combo.

Dee Jay

Combo 1:
Cae con GF, GF, *Double Rolling Sobat* PF o EX. Si lo conectas con PF, puedes rematarlo con un Súper para añadir más daño al combo. También puedes sustituir el *Double Rolling Sobat* con un *Air Slasher* GF.

Combo 2:
Ahora tenemos un combo práctico pero efectivo: cae con PF, GF y ejecuta *Jackknife Maximum* PF o EX para que lo sorprendas.

Fei Long

Combo 1:

Empecemos con algo simple, cae con PF, GF y *Shienkyaku* PF o EX. Este combo es sumamente efectivo y sencillo de ejecutar (además de que luce mucho y causa bastante daño).

Combo 2:

Cae con GF, GF y ejecuta *Rekkaken* tres veces seguidas para una muestra del poder de este personaje. Por último, tenemos un combo con tres variantes: *Focus Attack*, corre y presiona GF y *Shienkyaku* PF o EX; o bien, GF y *Rekkaken* tres veces. Si tienes el Ultra de nivel dos, úsalo sin dudarlo.

Gen

Combo 1:

La verdad, **Gen** es uno de los personajes que menos uso, pero cuando lo hago empleo el modo *Mantis*, preferentemente. El primer combo es caer con PF, GF y terminar con *Hyakurenko*; este combo no derriba al oponente, pero sí le causa bastante daño. Lo mejor es que puedes rematarlo con un Súper para añadir más efectividad.

Combo 2:

El otro combo es también efectivo: realiza un *Focus Attack*, corre y dale un GF e inmediatamente marca *Geriko* varias veces. También es posible usar un Ultra directamente cuando tengas el nivel dos, así podrás causarle mucho más daño.

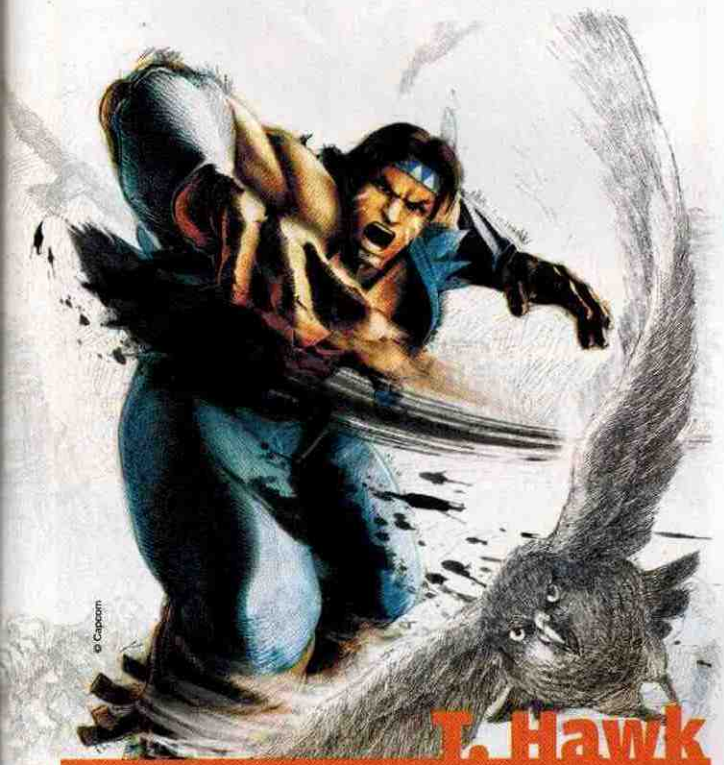
Guile

Combo 1:

Cae con PF, GF y remata con *Sonic Boom*. Este combo es básico y letal; también, puedes caer con GF, o bien rematar con un Súper para añadir impactos al combo y hacerlo más impresionante. (Si quieres dar más estilo a este impresionante combo, sustituye el GF por dos GD.)

Combo 2:

Lanza un *Sonic Boom* GD y rápidamente muévete hacia el oponente presionando la misma dirección dos veces; conecta un GF y realiza una *Flash Kick* PF y remata con un Súper. Este combo luce mucho pero requiere un poco de práctica; la ventaja es que toma por sorpresa la mayoría de las ocasiones.



T. Hawk

Combo 1:

Cae con PF, GD y remata con un *Tomahawk Buster* GF o EX. Este combo sencillo te servirá para atacar rápidamente y causar bastante daño.

Combo 2:

Los combos no son el fuerte de este supuesto mexicano, así que yo recomiendo aprovechar el *Condor Dive* para mantener a tus oponentes pensando que tu juego será aéreo, y cuando estén desprevenidos, ejecutar un *Focus Attack* y rematar con un Súper o un Ultra.

Zangief

Combo 1:

Zangief también es un personaje que es más efectivo con combos rápidos de dos o tres golpes. Uno de mis favoritos es caer con GF (presionando hacia abajo), GD y *Quick Double Lariat*, aunque no debes caer del otro lado del oponente o no podrás unir los ataques.

Combo 2:

Otro combo efectivo es caer con GF o PF, GD y rematar con *Banishing Flat* (de preferencia EX). La ventaja es que si tu oponente puso defensa, no le harás daño pero quedará sumamente vulnerable para ejecutar un Ultra o Súper.

C. Viper

Combo 1:

Realiza un *Focus Attack* y presiona dos veces la dirección de tu oponente. Ahora, ejecuta un *Thunder Knuckle EX* e inmediatamente otro ataque igual para que conectes cinco fuertes golpes que además te darán tiempo de retroceder o planear tu siguiente movimiento.

Combo 2:

El combo anterior tiene una variante poderosa; después del *Thunder Knuckle EX*, salta rápidamente y ejecuta un Ultra *Burning Dance*. También puedes ejecutar este simple pero efectivo combo: cae con PF, GF y ejecuta *Seismic Hammer EX*.

Rose

Combo 1:

Cae con GF, GF y remata con *Soul Reflect* GF o EX; si lo realizas con GF y el oponente está cerca de la pared, es posible agarrarlo en el aire con *Soul Throw* GF. Ahora que si estás lejos del final del escenario, puedes medirlo y cacharlo con un Súper; cuesta trabajo, pero bien vale la pena.

Combo 2:

Realiza un *Focus Attack*, ahora corre y da un GF al oponente; después, un *Soul Spiral* GF y remata con un Súper rápidamente para que causes más daño a tu oponente y lo dejes boquiabierto.

El Fuerte

Combo 1:

Nuestro paisano es muy veloz y vale la pena aprender a controlarlo bien, pues es muy escurridizo. Cae con PF, PF y rematalo en el aire con un buen *Guacamole Leg Throw* PF o EX para ocasionarle daño extra.

Combo 2:

Un combo sumamente sencillo y útil es caer con GF, GF y *Quesadilla Bomb*; si lo mides bien, es posible rematarlo con un Súper, inclusive lo puedes comenzar desde un *Focus Attack* en lugar de caerle encima, así no te medirán.

Rufus

Combo 1:

Este raro personaje es de los que pagan muy bien si les dedicas tiempo suficiente. Empecemos con un combo simple y efectivo; cae con PF, GD y remata con *Galactic Tornado* GD. No uses GF, o cortarás el combo.

Combo 2:

Ahora sí cae con GF, GF y remata con un Súper para que le bajes casi media vida al oponente. El Ultra de **Rufus** sirve muy bien como contraataque, pero también se puede conectar muy bien si usas antes un certero *Focus Attack*.

Cammy

Combo 1:

Cae con PF, GF y *Cannon Spike* PF; este combo es muy simple y efectivo. También puedes cambiar el GF por dos GD o dos PD, pero debes ser muy rápido para realizarlo y requiere bastante práctica.

Combo 2:

Cae con GF, GF, *Spiral Arrow* PF y remata con un Súper. Otro combo que sale cuando tienes al oponente junto a la pared es *Quick Spin Knuckle* GF e inmediatamente *Cannon Spike* PF (si no estás junto a la pared, cambia el *Cannon Spike* por un Súper).

Por fin terminamos con todos los personajes y sus combos, pero no creas que es el final, la ventaja de los juegos de pelea es que tienen el más alto nivel de *Replay Value*, junto con los *Puzzles*. Por esta razón puedes disfrutarlos una y otra vez sin cansarte. Siempre trata de intentar nuevas técnicas, modificar y crear nuevos combos, así podrás ser mejor que todos, o al menos dar una buena pelea. No olvides seguir en contacto mediante mi correo electrónico: panteon@clubnintendomx.com, o bien a mi cuenta de Twitter: @PanteonCN para que estemos bien sintonizados y quién sabe, tal vez echar una buena reta, ¿no crees? ¡Hasta la próxima!

CEMENTERIO de videojuegos

Por Panteón

¿Cómo están, mis amigos? Espero que se la hayan pasado muy bien en Navidad y Año Nuevo y que estén listos para demostrar a ese alguien especial lo que tienen en su corazoncito. En este mes tan significativo les he preparado algunos temas muy interesantes que responden a varias preguntas que me han hecho favor de hacerme a través de sus cartas y correos. Como tendremos de todo un poco, les aconsejo que vayan por su botana, se acomoden en su sillón o lugar favorito y se preparen a disfrutar del Cementerio de esta ocasión.

Phantasy Star Online Episode I & II

2004, GCN

Entrando al mundo de **Phantasy Star**

Lo que tengo primero en el programa es un vistazo a un juego muy interesante que salió para Nintendo GameCube, que tal vez algunos conozcan, y otros puede que no. Se trata de una aventura de ciencia ficción que se desarrolla en un planeta lejano, en donde se vive una experiencia singular mientras que se convive con otros jugadores. Para ser sincero, nunca me habían llamado la atención los RPG de acción de esta serie, pero no fue sino hasta que mi mamá y mi hermano lo comenzaron a jugar que lo conocí más a fondo, aunque seguía renuente a jugarlo. Después de mucha insistencia lo empecé y quedé convencido de que realmente no se trataba de un RPG más, sino de una aventura que bien valía la pena conocer.

El modo *offline* de este juego es singular y le da vida aún cuando el servidor ya no funciona. No cabe duda de que es uno de los títulos afortunados aún con vida.

© SEGA

Phantasy Star Online es uno de los mejores RPG no sólo del Nintendo GameCube, sino también del género en general. Si lo llegas a ver en el tianguis, ¡no dudes en comprarlo!

¿Quién, cómo, cuándo, dónde?

Vamos a hacer una pequeña retrospectiva y veremos un poco más acerca de este juego, así todos sabremos de qué estamos hablando. **Phantasy Star Online** es una serie alterna de la afamada franquicia de SEGA, **Phantasy Star**, que se remonta hasta 1987 y apareció por primera vez en el SEGA Master System y la cual cuenta con numerosas entregas, aunque no posee la misma fama que series como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**. La serie *online* (con excepción del **Episode III**), son RPG pero basan su *gameplay* en el subgénero *Hack and Slash*; es decir, que los combates no se realizan por turnos, sino que la acción es continua y debes pelear en tiempo real utilizando armas (principalmente de contacto), para acabar con los enemigos, lo cual lo diferencia de la serie original en donde sí se combate por turnos.

Un juego diferente

Como cualquier otro RPG, el desarrollo de los personajes es la parte clave para ganar, pero como se trata de un juego que fue diseñado para el modo en línea principalmente, la individualización de los personajes es más detallada que en otros títulos en donde lo único que pueden cambiar es el nombre de los héroes. Además, es posible subir de nivel adquiriendo experiencia por aniquilar enemigos, comprar equipo, ítems y mucho más. Una de las cosas más importantes es la interactividad que tienes con la gente de la nave de la que provienes, pues es el único lugar real en el que puedes comprar cosas, conocer nuevas misiones y ver el progreso de la historia, pues serás enviado a una región específica del planeta a cumplir una encomienda. Una vez que lo hayas logrado regresarán a la nave y podrán realizar varias actividades antes del siguiente objetivo.

Dentro del juego hay muchos enemigos de distintos tipos y clases.

Phantasy Star Offline

Lamentablemente, el Nintendo GameCube nunca pudo llevar el juego en línea al nivel que ahora disfrutamos con el Wii y el Nintendo 3DS, y por ende, el servidor de SEGA dejó de funcionar, y con él el modo *online* del juego quedó atrofiado. Afortunadamente, el modo *offline* de **PSO** es lo suficientemente sólido como para que el juego no quedara inservible, sino todo lo contrario. Se puede jugar entre cuatro personas a la vez para darle un valor agregado, pues contiene una envolvente historia y muchos elementos que lo hacen lo suficientemente bueno aún sin el modo *online*. Así que si lo llegan a ver en una tienda o tianguis, no piensen que es un artículo inútil, pues aún puede disfrutarse sin la capacidad de conectarse a Internet. Por cierto, sigan leyendo y verán que, aunque es similar, no es tan grave.

Un *plus* siempre es bueno

Seguramente se preguntarán por qué la entrega de GCN ostenta el título **Episode I & II**, lo que pasa es que ambos juegos fueron lanzados para el sistema Dreamcast, de Sega, pero por fortuna los dos llegaron en este compendio para el Cubo, y de esta forma, fue posible disfrutar de ambos, pues el Dreamcast nunca tuvo tanta fama como se merecía. Posteriormente -si se me permite la ironía-, hubo una actualización disfrazada de versión especial de nombre **Phantasy Star Online Episode I & II Plus**, la cual añadió nuevos elementos al modo *offline*, que eran exclusivos del *online*, y tuvo algunos *bugs* corregidos (como duplicar ítem, por ejemplo) que tuvo la entrega anterior. Cabe mencionar que si **PSO** es difícil de encontrar hoy día, la versión **Plus** es todavía más rara, y por consiguiente un artículo de colección que ni siquiera yo he visto en vivo y a todo color.

Personalizando el destino

Hablando de la personalización del juego, **Phantasy Star Online** permite desde el inicio elegir el tipo de personaje, altura, color, y lo más importante, si serán guerreros, androides o su especialidad, lo cual influirá directamente en la forma en que enfrenten a los enemigos y las habilidades que tendrán a disposición. Algunos tipos son diestros con las armas de contacto, mientras que otros lo son con rifles y pistolas, y así sucesivamente. Pero no crean que eso será suficiente, pues aunque es posible que encaren a los diversos monstruos haciendo acopio de fuerzas y los ítems correctos, siempre será mucho mejor tener un equipo para apoyarse, ¿no lo creen? Precisamente ahí es donde entra la interacción entre los demás jugadores y el chiste de **PSO**, pues aún el modo *offline* es sumamente interesante.

Lo mejor del juego es que se puede jugar entre cuatro personas de manera simultánea todo el modo de historia, cada quien con su héroe personalizado.

Más episodios

En lo personal, me gusta completar las series de los juegos que me agradan, siempre y cuando haya una continuidad real y no sean simples pretextos para sobreexplotar una franquicia. Por lo tanto, seguramente se estarán preguntando cuál es la situación con **PSO**, pues primero diré que después de **Episode I & II** fueron lanzadas dos secuelas de la serie. La tercera sí llegó al GCN, mientras que la cuarta sólo a las computadoras personales; asimismo, **Phantasy Star Online 2** está siendo desarrollada para PC, pero todavía no hay planes de lanzarla para algún otro sistema. Ahora bien, aunque se ha tratado de seguir la continuidad de la historia, ha sufrido ciertos cambios que en lo particular hacen quedarme con los episodios **I** y **II** (afortunadamente, juntos en cualquiera de las versiones de GCN) como una sola entidad, pues aún el **III** perdió mucho sentimiento y no me agradó el cambio de *gameplay*, pues aquí se manejan las cartas y no los combates en RPG tradicionales como en el original.

Una estrella con brillo propio

Como podrán darse cuenta, **Phantasy Star Online Episode I & II** es un juego muy bueno (al igual que toda la serie original que no lleva el **Online** en el nombre) y se ha convertido en uno de mis RPG favoritos, especialmente porque lo juego con mi familia. Pero lo que más me llama la atención es que es una serie que, a diferencia de otras, no intenta rivalizar con otras franquicias como **Final Fantasy**, sino que se levanta por sí misma y ofrece un concepto diferente que recompensa a quienes deciden conocerlo con una historia y *gameplay* originales y distintos de lo comercial.

De todo un poco

Ahora, pasaremos a algo diferente para dar variedad a esta sección y hacerla más entretenida, ¿qué opinan? He recibido muchas dudas en sus cartas y correos electrónicos que he tratado de responder de manera inmediata, pero no siempre es posible. Me parece bien compartir algunas de sus ideas y peticiones con los demás lectores, así que voy a incluir algunos temas pero no como pregunta-respuesta, sino como conceptos independientes. Adicionalmente, les comentaré otros detalles muy buenos que les ayudarán a ser mejores jugadores e investigar un poco más sobre cultura en general, que solamente preocuparnos por acabar juegos.

No olvides que esta memorable sección siempre está en constante cambio y recibe sugerencias de todos los juegos de antaño. ¡Olvida la pena para que tratemos los temas que tú mismo sugieras!

¡Changos! ¿Y... dónde quedó la página?

Acabamos de ver cómo **PSO** se convirtió en **Phantasy Star** *offline* debido al cierre del servidor, lo cual por fortuna no afectó al juego, pero sí le quitó ese "algo" que lo hacía más atractivo para nosotros los jugadores. Un caso similar fue lo que nos pasó con el juegazo de GCN, **Peter Jackson´s King Kong: The Official Game of the Movie** (el cual es uno de los juegos con el nombre más largo que he visto), pues tres de los extras del juego pueden ser obtenidos solamente mediante un código de Internet que te dan cuando registras una clave personalizada que trae el juego. Lamentablemente, como ya no se venden más unidades del título, la página ya no está disponible, así que sólo puedes obtener esos extras mediante un *Cheat*, lo cual me parece como si se olvidaran de los jugadores, ¿no lo creen? Mejor no hubieran dado esta opción y simplemente los hubiéramos obtenido sin necesidad de la página, pues de cualquier modo el juego se iba a vender solo.

Este juego realmente nos desafió con su increíble genialidad y reto, pero definitivamente fue una mala jugada haber hecho esos extras disponibles sólo de esa forma, pues con el cierre de la página quedaron totalmente atrofiados.

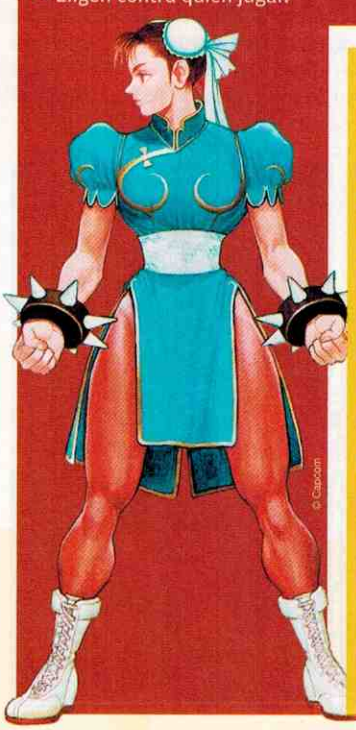
De las Arcadias a las farmacias...

Muchos amigos lectores me han preguntado que habiendo tantas consolas de varias compañías, juegos tan buenos y calidad igual o superior que la de las Arcadias, si sigo yendo a jugar de vez en cuando, o si ya las olvidé para siempre; sobre lo cual me mencionan sus propias experiencias y puntos de vista acerca de ir o no a estos lugares. En lo personal, sigo asistiendo a las salas de Arcadias, pero la verdad esto es de vez en cuando solamente. Hubo un tiempo en que no salía de ahí (como cuando jugada **Street Fighter II: Champion Edition**), y conocía muchísimos lugares dónde jugar, desde una sala de Arcadias en donde se usaban fichas troqueladas de cada sitio, hasta una farmacia o papelería. Ahora ya no voy tanto por las obligaciones y deberes, principalmente.

Ambas versiones son excelentes, pero sin duda la casera tiene opciones que le dan un valor agregado al juego, asunto común en las adaptaciones.

A esta cuestión se une una pregunta común que me hacen llegar, y es si la versión de Arcadia es mejor que la casera. Esto es cuestión de preferencias, pero yo opino que prefiero las caseras por muchas razones que les enumeraré a continuación, aunque recordemos que cada quien puede tener sus propias razones:

- Las cosas extras que tienen (el **SF2** de Arcadia no tiene pausa ni modo de entrenamiento, por ejemplo).
- El control, por lo general, es más cómodo en la versión de consola o portátil.
- No gastan dinero más que el que costó el juego.
- Una vez comprado, el juego es de ustedes para siempre y las Arcadias las pueden quitar.
- No corren riesgos innecesarios.
- Eligen contra quién jugar.

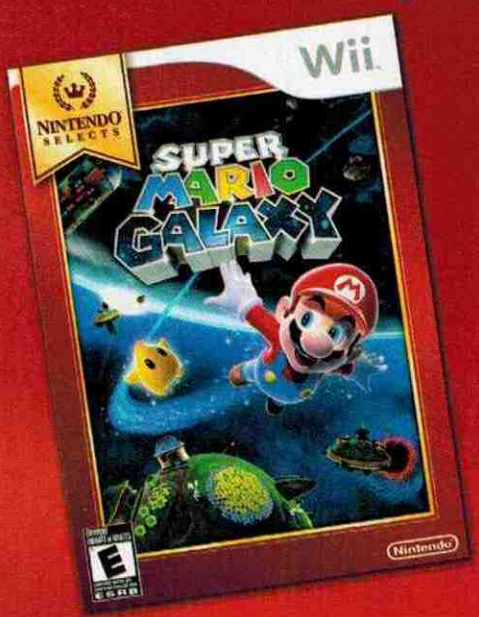


Pues bien, hemos llegado al final del Cementerio de esta ocasión. Quiero agradecerles nuevamente a todos los que se toman la molestia de escribirme ya sea por correo ordinario, electrónico, paloma mensajera, Twitter o señal de humo, y los exhorto a que sigan estando en contacto para no romper la interactividad entre todos los buenos jugadores. Ya lo saben, pueden escribirme a mi correo: panteon@clubnintendomx.com, y síganme en mi cuenta de Twitter: @PanteonCN, para que echemos relajo y compartamos opiniones. Mando un afectuoso saludo a mi mamá, quien me insistió para que conociera **Phantasy Star Online**, y a todas las jugadoras y jugadores que han seguido fielmente al Cementerio de Videojuegos.
¡Feliz Día de San Valentín!

NINTENDO SELECTS

Wii™

¡Los más deseados de Wii a un increíble nuevo precio!



Exclusivo para Wii

Nintendo

Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo estás? Debo confesar que yo me encuentro feliz con **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, ya en la segunda vuelta... Por cierto, si tienes problemas, no dudes en consultar los tips que te preparamos en este número. Debido al gran número de correos y *tweets* que me han solicitado hablar de **Super Street Fighter IV 3D Edition** y **Tatsunoko vs Capcom**, una vez más les he preparado algunas técnicas avanzadas para que saquen provecho de las mecánicas de estas grandes obras de peleas.

Más adelante veremos combos de este, el mejor juego de peleas en dos dimensiones que puedes disfrutar en Wii.

Tatsunoko vs Capcom

© Capcom

Super Street Fighter IV 3D Edition

Éstas son técnicas avanzadas, por lo que dominarlas te costará algo de trabajo. No pierdas la calma, valen mucho la pena, ser el mejor es un camino largo pero da muchas satisfacciones recorrerlo.

Comencemos por la barra de Super, es la de color azul que se encuentra en la parte inferior. Al llenarse nos permite realizar el Super Combo, eso es obvio, pero lo que pocos saben es que tiene otras utilidades, como los movimientos EX, que no son otra cosa que las técnicas normales de los peleadores pero potenciadas; es decir, pueden golpear más de una vez, o bien preparar al rival para recibir otro movimiento. Para marcarlas, lo único que debemos hacer es ejecutar la secuencia normal más dos botones de golpe o patada según corresponda y tener al menos un cuadro azul de la barra. Para que esto quede más claro, voy a poner un par de ejemplos bastante útiles.

Este movimiento puede poner una pelea a tu favor, úsalo después de bloquear un ataque fuerte del oponente.

No todo en un juego de pelea son golpes fuertes. Recuerda usar los débiles, son rápidos y puedes detener otro tipo de ataques. El secreto de un buen guerrero está en aprender cada técnica tanto de sus personajes como de sus rivales.

La velocidad de los Super y Ultra Combo entre cada peleador varía bastante. Sólo por darte un ejemplo, **Ryu** tiene el Super más rápido del juego, pero en contraste su Ultra es de los más lentos, tanto que aunque tenga prácticamente pegado al oponente, éste se puede cubrir o saltar. Tómalo en cuenta.

Cómo combinar cada técnica depende de ti, muchas veces puedes incluso meter el Ultra Combo después del Super. Así que ve directo a la sala de práctica y demuestra que tu habilidad te puede mandar a los primeros planos en las retas en línea.

Si con **Ryu** o **Ken** presionamos la secuencia del *Hadouken* en EX, el poder tendrá doble valor, lo que de entrada permite terminar con alguna técnica similar y continuar su trayectoria; es muy útil cuando te encuentras con jugadores que sólo se dedican a lanzar *Sonic Boom* desde alguna esquina. Ahora bien, en el caso de **Gouken**, si marcamos el *Senkugoshoha* de esta forma impacta dos veces elevando al oponente, lo cual es perfecto para conectar un *Gohadoken* seguido de el Ultra Combo.

Ahora bien, vamos a comenzar a complicar las cosas, hablemos de los Super Cancel. Estos movimientos se logran cuando interrumpimos un especial como el Shoryuken o el *Tiger Uppercut* por mencionar algunos; resultan muy efectivo porque restas mayor energía y el oponente jamás los espera. Volvamos a tomar como ejemplo a **Ryu**, si justo cuando el primer golpe del *Shoryuken* hace contacto marcas el Super Combo, se cancela el *Shoryuken* y entra completo el Super, haciendo más vistoso y eficaz tu ataque.

En los dos juegos que te presento esta ocasión, Chun-Li es de los personajes más rápidos. Puede iniciar combos con prácticamente cualquier ataque, lo que le permite sacar ventaja o, bien, recuperar un *round* en poco tiempo.

Concentra energía en tus manos

Hace algunos meses hablé del Focus Attack, pero ahora diré cómo aprovecharlo al máximo. Esta técnica la tienen todos los personajes del plantel, se logra dejando presionados los dos botones de intensidad media al mismo tiempo, con esto nuestro peleador realiza un ataque que, de impactar, rompe la defensa y deja a nuestra voluntad al rival.

Hasta aquí todo normal, lo interesante es que es la llave a una técnica vital en esta obra, el Focus Cancel, donde la velocidad de nuestros dedos se pondrá a prueba. Funciona de manera similar al Super Cancel, pero se requiere de mayor precisión, basta con interrumpir cualquier movimiento presionando ambos botones medios (se requiere de al menos un cuadro de la barra de Super). Inmediatamente después se debe presionar dos veces hacia adelante o atrás para volver a tener control del personaje y agregar un golpe extra al combo que, en mi opinión, lo mejor es el Ultra. Cuesta trabajo pero se ve impresionante, y además de la energía le bajas hasta la moral a tu adversario.

Vamos a ver algunos ejemplos, un Combo que uso mucho (**Crow** y **Panteón** lo pueden constatar ja, ja) es meter el *Shoryuken*, puede ser después de un golpe fuerte o una patada media, si prefieres. En ese instante se debe cancelar con el Focus Cancel, pero como el primer golpe del *Shoryuken* entró, el rival está en el aire, por lo que tenemos un segundo para dar dos pasas atrás y marcar el Ultra Combo... Sí, no sólo suena complicado, lo es, se requiere de paciencia para dominar esta técnica, pero cuando estamos en problemas, nos da la oportunidad de volver a la pelea.

El Focus Cancel no sólo sirve para atacar, sino también para defenderse y evitar contragolpes. Supongamos que marcas una *Flash Kick* con **Guile** (espero que marcarla sea literal, sin usar los páneles táctiles), pero no alcanzas a conectar a tu rival o pone guardia, al caer te espera una paliza o al menos un Ultra Combo... Claro, a menos que cuando veas que tu *Flash Kick* sólo te meterá en problemas la canceles con el Focus Cancel.

Tatsunoko vs Capcom

Mientras retaba en este juego, hace algunos días, un amigo me dijo que estaba practicando los combos aéreos, así que le pregunté qué secuencia estaba siguiendo. Su respuesta fue "ninguna, primero me estoy concentrando en aprender a elevar al rival". Gracias a esto y a sus peticiones fue que decidí hablar de esta joya de nueva cuenta.

Teoría básica de combos

Me ha tocado ver que cuando alguien juega **Tatsunoko vs Capcom**, o cualquier otro *crossover* de la compañía, lo único que hacen es apretar los botones lo más rápido que pueden sin importar el orden de estos. Lógicamente, está mal y no permite que descubramos las posibilidades reales del juego, que aunque de entrada parece muy complicado, conociendo sus secretos se vuelve muy accesible y sobre todo intuitivo.

En este título la cadena de ataques es simple, se debe iniciar con débil, pasar por medio y terminar con fuerte. Para que no te confundas, márcalos estando en tierra firme, sin saltar, pegado a tu oponente; cuando tengas dominado esto, podemos ir a la segunda fase, elevarlos.

Para mandar a tu rival a volar sólo debes agacharte, presionar diagonal inferior derecha y presionar el botón de ataque fuerte, con eso es suficiente; obviamente, después de un combo es más sencillo lograrlo. Justo cuando entre tu golpe, salta para alcanzarlo y presiona la secuencia que te enseñé arriba. Sencillo, ¿no? resulta más fácil de lo que parece.

© Capcom

Con **Batsu** lo que tienes de tu lado es la fuerza, quizá no sea muy rápido pero lo compensa con la energía que resta con sus golpes. Lo más útil es usar el movimiento especial en un combo aéreo; así, el adversario no podrá evitarlo con nada.

Como recomendación personal, no esperes a que tu vuelo tome la altura máxima para comenzar a hacer el combo, puedes marcarlo desde que vas subiendo, así te da tiempo de conectar dos golpes de cada intensidad y después incluir el movimiento especial. Si tienes problemas en este paso, repite la operación estando abajo, así podrás dominarla fácilmente.

Aunque el movimiento especial es una de las técnicas más avanzadas, no es necesario que lo uses dentro de una combinación, sobre todo si ésta es muy larga, porque como ya te comenté, por cada golpe que se agrega a la cadena se reduce el daño que causa. Así que si puedes conectarlo sin combo, te resultará muy efectivo.

Entre más espectacular, mejor

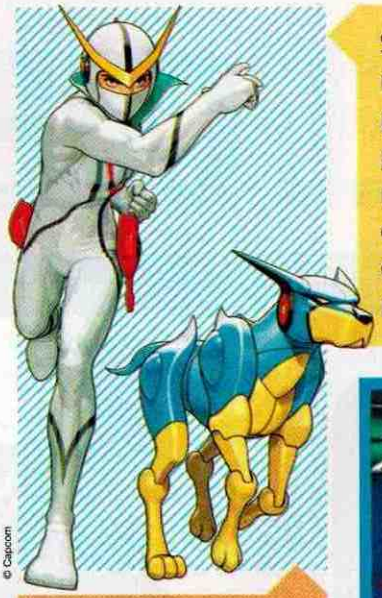
Hablemos de otros aspectos del juego que son importantes pero que muchos desconocen por su complejidad, como lo es el Baroque. Esta técnica permite cancelar el movimiento en ejecución e incluir una cadena de golpes casi infinita; se logra presionando al mismo tiempo algún botón de ataque y el botón con el que cambias tu personaje. (Si juegas como yo, con control de GameCube, se usa B.)

¿Cómo se determina el tiempo que dura el Baroque? Bien, esto depende de la parte roja de tu barra de salud. Cuando te golpean, la parte verde se reduce y crece la roja, ésta indica la recuperación que puedes obtener si intercambias a tu personaje, pero también la puedes usar para alargar tus combos con Baroque; claro, sacrificando la recuperación.

Regresemos a los combos aéreos, si marcas un movimiento especial, como la patada múltiple de **Chun-Li** o los disparos de **Joe The Condor**, puedes comenzar de nuevo, y si eres rápido, terminar con un Super; hay otra forma de alargar el combo, esto se conoce como Crossover Air Raid. Aquí lo que contará será la rapidez, cuando hayas conectado al menos un golpe en el aire a tu adversario, marca una "U" hacia delante en el *Pad* más el botón de cambio. Con esto, el personaje que estás usando dejará su lugar al que estaba en descanso, dejando abierta la posibilidad de seguir el combo desde cero, pero debes tener en cuenta que esto te quita una barra de poder.

© Capcom

Si quieres escuchar un tema nuevo al terminar el título, hazlo con **Roll**, vas a querer el OST del juego.



© Capcom

Para comenzar a comprender la teoría del juego, nada como jugar con este personajes. Es uno de los más balanceados, puede hacer frente a cualquiera sin problemas y sus movimientos se encadenan fácilmente.

No abuses de los especiales

Un consejo para ambos juegos de pelea. Cuando haces un combo, el daño de cada golpe se va ajustando, se reduce un porcentaje para que al entrar toda la combinación no termine la pelea. Esto pasa en todos los títulos del género, pero aquí es donde puedes incluir series de más de 30 golpes fácilmente. Debes tener cuidado ya que un movimiento especial como remate después de una larga secuencia puede restar muy poco, en esos casos mejor guarda el Super y aprovéchalo en otro momento.

Si lo que buscas es humillar a tu rival, luego de marcar el Super de alguno de tus personajes presiona el botón de cambio y saldrá su compañero a ejecutar su técnica secreta. Para esto requieres de al menos tres barras de poder y conocer bien a tus héroes, ya que si el poder de uno es de corto alcance, no te va a servir de mucho y sólo las desperdiciarás.

Para sorprender a tu rival, repite un combo más de una ocasión. Después, cambia algunos de los golpes para que tu rival se confunda y no sepa cómo detenerlo.

Dominar un juego de pelea por completo es un reto que pocos aceptan, pero con estos consejos estarás más cerca de lograrlo; todo está en practicar diario, la constancia es la llave para triunfar. Espero que hayas disfrutado la sección y que tus dudas en estos juegos ya sean cosa del pasado; recuerda que si necesitas consejos adicionales, puedes escribirme a juang@clubnintendomx.com, o bien a mi cuenta de Twitter @MasterKiraCN. No olvides que mientras más practiquemos, estaremos mejor preparados para afrontar cualquier reto. ¡Hasta la próxima!

EL OJO DEL CUERVO

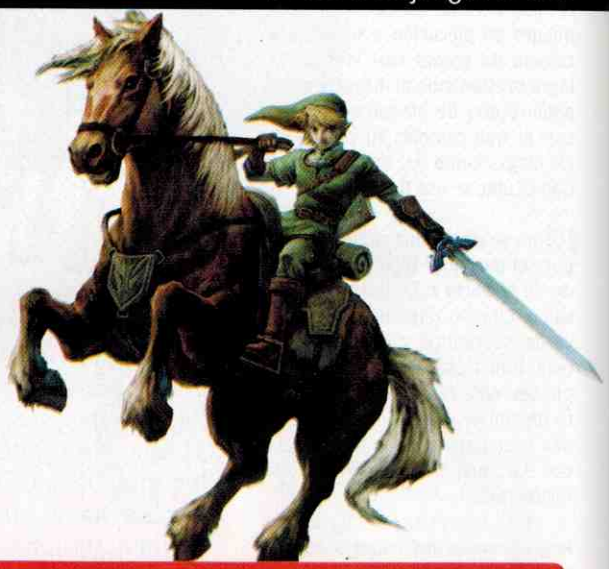
Por Hugo Hernández

De los videojuegos al cine

Lo que no ha sido llevado al cine y nos gustaría ver

Durante los últimos años hemos visto desfilar un sinfín de nombres en las marquesinas de cine, títulos que nos han inspirado grandes aventuras en los videojuegos, pero que no por ello son sinónimo de éxito en taquilla. De primera impresión podría parecer sencillo que si una franquicia de videojuegos logra obtener millones de ventas, también sea un *hit* en la pantalla grande, pero son numerosos los factores que influyen para que esto sea así. En primer lugar, la selección de actores y la dirección, pero más importante es la recreación de la ambientación y el guión. Este último es primordial ya que lo que los fans buscamos principalmente es un acercamiento real a lo que jugamos, no tanto una reinvención que pretenda volverse universal o comercial. Claro, también es importante el presupuesto para contratar a una buena compañía que se encargue de los efectos especiales, pues no quisiéramos que a estas alturas los monstruos se vieran como en películas de **El Santo**, ¿no crees? Por ahora hay varios nombres que suenan para convertirse en películas; sin embargo, no han llegado a concretarse, algunos son **Onimusha**, **Bioshock**, **Turok**, **Grand Theft Auto**, **Mortal Kombat** (tercera entrega), **Splinter Cell** y hasta una sobre el legado de la compañía Atari y su fundador, Nolan Bushnell. Pero hay otras que realmente nos interesaran más, pero al parecer se han quedado en rumores o bajo llave en el cajón de alguna casa productora. Así que en esta ocasión tocaré el tema de las películas basadas en juegos que realmente nos gustaría disfrutar en corto o mediano plazo. ¡Comencemos!

Monster Hunter Tri



© 2011 Nintendo

The Legend of Zelda

¿A quién no le gustaría ver una megaproducción basada en las fantásticas aventuras de **Link**, "El Héroe de Leyenda", luchando arduamente en contra de **Ganon**, el ser siniestro que ha secuestrado a la bella princesa **Zelda** para obtener su poder y conquistar no sólo los territorios de Hyrule, sino el mundo entero? De seguro antes de que terminara la pregunta ya habías contestado positivamente, y ¡cómo no!, si se trata de una de las historias más memorables de Nintendo, repleta de emotividad, fantasía y heroísmo, que son los ingredientes perfectos para una película.

Sin embargo, Nintendo no ha querido prestar la licencia para su producción en cine, quizá para mantener la esencia de los videojuegos o porque aún no han encontrado un guión adecuado. Pero es un hecho que los fans abarrotaríamos los cines con tal de ver cómo la leyenda cobra vida. Anteriormente vimos la serie animada que se transmitió en 1989, así como participaciones en otros *shows* e incluso cortometrajes no oficiales que puedes encontrar en YouTube. Para muchos podría ser un reto complicado, pero si tomamos en cuenta el trabajo de Peter Jackson en **The Lord of The Rings** y próximamente con su versión de **The Hobbit**, cualquier adaptación es factible, sólo falta una buena planeación y que no se tomen a la ligera las riendas de un proyecto de tal magnitud.

Con la llegada del Nintendo 3DS, Nintendo nos ofreció una nueva forma de ver **TLOZ: Ocarina of Time**, ahora en tercera dimensión y con mejoras generales.

Castlevania

Ahora que los vampiros están de moda, hincan el colmillo a los libros, cine y televisión, sería momento más que oportuno para que **Castlevania**, juego creado por la compañía Konami, viera la luz (por decirlo de alguna manera) en las salas de cine. De hecho, este proyecto sí estaba en planes serios de producción, incluso Paul W. S. Anderson (**Resident Evil**) fue considerado para dirigir la cinta y así, de una vez por todas, dar vida a la leyenda de **Drácula**, quien es perseguido a través de los siglos por el clan **Belmont**. Aparentemente sigue bajo "producción", pero realmente no se ha sabido más del tema, por lo que podría considerarse dentro de la congeladora. Los derechos para iniciar el trabajo fueron adquiridos por Crystal Sky Pictures en 2005 y contaría aproximadamente con 50 millones de dólares de presupuesto, no tan elevado como otras producciones hollywoodenses pero suficiente -junto con mucha creatividad y talento- para lograr la realización.

Las locaciones serían en Transilvania y Hungría, pero más tarde Anderson tuvo en puerta otros proyectos (**Death Race**), dejando las riendas de dirección a Sylvain White (**The Loosers**), quien mantuvo la idea de ubicar la película en el pasado, tomando lugar durante algún punto del siglo XV, con una atmósfera más lúgubre, sombría y gótica que en las recientes producciones vampíricas. Sin embargo, a últimas fechas se escuchó el nombre de James Wan (**Saw**, **Insidious**) para tomar la silla de director y guionista. Pareciera que el destino de **Castlevania** en cine está incierto, pues aunque la franquicia da para una muy buena historia que podrían disfrutar por igual fans del juego como todos aquellos ajenos al tema, no se ha llegado a concretar nada. Como fan, me encantaría ver finalmente una cinta *Live Action* de **Castlevania**, aprovechando la variedad de héroes y villanos que por sí mismos ya tienen un fuerte desarrollo ideal para perfilarse en el cine.

La saga de vampiros comenzó en el NES en 1986, posteriormente se lograron varias entregas, siendo la tercera (**Dracula's Course**) la más importante.

El clan **Belmont** ha perseguido a **Drácula** desde tiempos inmemoriales. Esperemos que pronto regrese a las consolas de Nintendo.

En cuanto a los títulos bélicos, han aparecido rumores sobre una adaptación a cine de **Call of Duty**. Sin embargo, no se ha concretado una negociación para lograr dicho proyecto que, en general, sería un éxito si mantuvieran la emoción de las tomas, como ocurrió en **Platoon**, **Full Metal Jacket** o **Saving Private Ryan**. En YouTube hay un corto no oficial llamado **Find Makavoy** y otro con más presupuesto titulado **Find Makarov: Operation Kingfish**, ¡échales un ojo!

¿Sabías que...?

1.- Silent Hill (dirigida por Christopher Gans) es una de las mejores entregas cinematográficas basadas en un videojuego pues, además de que contiene la atmósfera que vivimos en las consolas, integró una historia cercana a su original, atrapando la atención de los espectadores aunque no conozcan el videojuego. La secuela, dirigida por Michael J. Bassett, planea su estreno para 2012 y contará con la participación de actores como **Sean Bean** (Harry Mason), **Carri-Ann Moss** (Claudia Wolf), **Radha Mitchell** (Rose Da Silva) y **Adelaide Clemens** (Heather Mason), entre otros.

2.- Super Mario Bros., una franquicia que ha representado millones de dólares en ganancias para Nintendo y de la cual surgió uno de los mayores íconos en la industria del videojuego, **Mario**. A pesar de ello, ni **Mario** ni su hermano, **Luigi**, se salvaron de la que podría marcarse como la peor película basada en un juego de video. Lo mismo ocurrió con **Street Fighter**, franquicia de Capcom que en dos ocasiones ha visto cómo se desploma en cartelera, tanto en su primera incursión *Live Action* (**Street Fighter**, 1994) como en una segunda basada en **Chun-Li** (**Street Fighter: The Legend of Chun-Li**, 2009).

3.- Las películas de terror u horror no han tenido un despunte notable desde hace mucho tiempo, salvo las producciones asiáticas, de las cuales hemos visto múltiples adaptaciones americanas. Por lo tanto, los orientales serían ideales para llevar a cabo una película de **Fatal Frame**, franquicia que desde hace muchos años ha sembrado el horror en las salas o recámaras de los videojugadores, incluso en Wii (Japón) y próximamente en Nintendo 3DS (Japón). Sería interesante ver cómo trabajan la transmisión de emociones a través de una cámara fotográfica, como ocurre en el juego en la oscuridad y tensión de una vieja mansión. De hecho, hace poco más de ocho años, la cinta coreana **Chow Lok Yuen** (**The Park**) logró usar dicha primicia, cuando un grupo de personas se adentra en un parque de diversiones embrujado y sólo pueden ver a los espectros a través de sus cámaras de video. Si no la has visto -y la llegas a encontrar-, te la recomiendo.

Metal Gear

Desde que jugué la primera versión de **Metal Gear Solid**, dije: "Éste es un guión que encajaría maravillosamente en el cine". Se trata de una historia de acción, espionaje, con emotividad plena, donde un soldado (**Solid Snake**) debe infiltrarse en la isla llamada Shadow Moses, en una misión individual para destruir los planes de dominación de un grupo de terroristas y desmantelar las armas nucleares que tienen a su disposición. Su único contacto con el exterior es a través del *codec* (radio), con el cual tendrá apoyo de su colega, el capitán **Roy Campbell**, por lo que en el campo de batalla se tendrá que valer de su entrenamiento... puños, raciones y la infaltable Mark 23 SOCOM con silenciador. El diseño de personajes, su historia bien desarrollada y la amplia gama de antagonistas que debe enfrentar, junto con los nudos en la narrativa y los debidos efectos especiales, serían un atractivo potente para los espectadores. Se trataría de una cinta de acción pura que no necesitaría *gadgets* fantasiosos ni autos parlantes para sorprendernos pues, como dije antes, el guión se defendería por sí mismo, ¿o tú qué piensas?

Solid Snake estará próximamente de regreso en una gloriosa aventura: **MGS3 Snake Eater**, cuyo protagonista es **Big Boss**, de quien extrajeron el ADN para **Snake**.

Para la realización se tenía planeado una tríada entre Konami, Michael De Luca Productions y Sony Pictures; sin embargo, tal parece que el proyecto se ha detenido y no hay fecha para una posible reanudación, incluso el mismo David Hayter (quien presta su voz a **Solid Snake**) fue considerado para la realización del guión tomando en cuenta sus experiencias previas en trabajos para cintas como **X-Men**, **Watchmen** y **The Scorpion King**. Por desgracia, no se ha llegado a ningún acuerdo decisivo entre Konami, Kojima o Sony. Espero que pronto se llegue a una decisión final y, por supuesto, que sea a favor de los fans.

Ahora bien, de películas a videojuegos también no ha resultado muy bien que digamos. Pocos son los títulos que medianamente resultan atractivos y no sólo son aprovechados por los desarrolladores para agarrarse del momento publicitario que viva una producción. En lo personal, las adaptaciones a videojuego de "**The Lord of the Rings**" me parecieron de lo más acertado, dinámicas, entretenidas y bajo el mismo contexto del libro/filme.

Metroid

Hace unos años todo parecía indicar que las aventuras de la sexy **Samus Aran** por fin saltarían de las consolas a la pantalla grande; de hecho, mucho se comentó sobre la producción y dirección, además de las ideas de cómo o quiénes estarían presentes en esta primera entrega. De entre los nombres más destacados para dirigir sonó el de **John Woo**, quien saltó a la fama internacional por su trabajo en cintas como ***Face-Off*** y **Mission: Impossible II**, mientras que la casa productora sería Lion Rock Productions.

Sin embargo, poco tiempo después Nintendo daba a conocer la noticia que, por ahora, ellos no estaban interesados en licenciar sus franquicias para llevarlas a la pantalla grande, por lo que la esperanza de ver a **Metroid**, **The Legend of Zelda** o **Mario** (entre otros) quedarían fuera de toda discusión. Así se han mantenido durante mucho tiempo y, al parecer, podría ser larga la espera para llegar a ver una de estas importantes sagas convertidas en *Live Action*. Quizá Nintendo no quiere que tengan el mismo destino trágico que al plomero y su debut y despedida cinematográfica en 1993, o tal vez sólo necesitan una propuesta perfectamente delineada. Sea cual sea el caso, los fans estaremos ansiosos de que algún día ocurra y, claro, que sean tan exitosas como **Resident Evil** o **Silent Hill**.

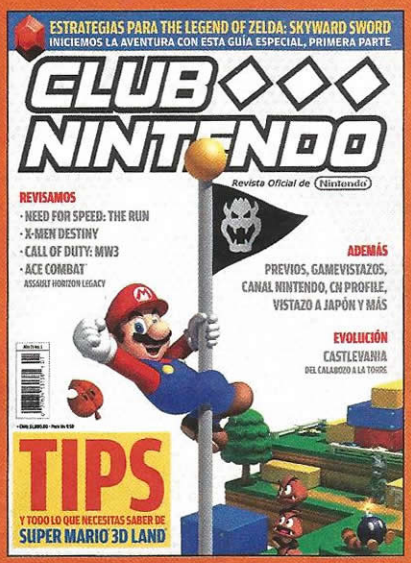
La última producción de **Metroid (Other M)** tuvo la trama más emotiva que hemos visto en mucho tiempo dentro de la serie. Sería bueno una película, ¿no?

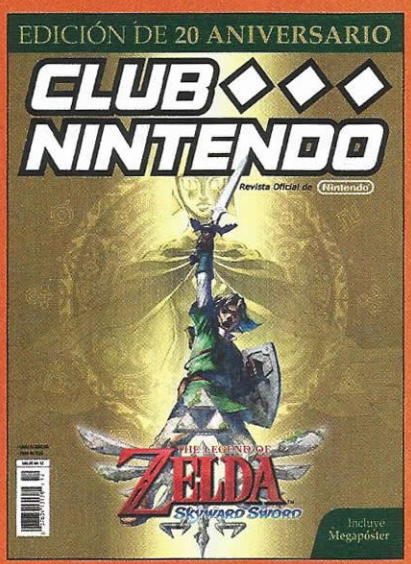
Conclusión

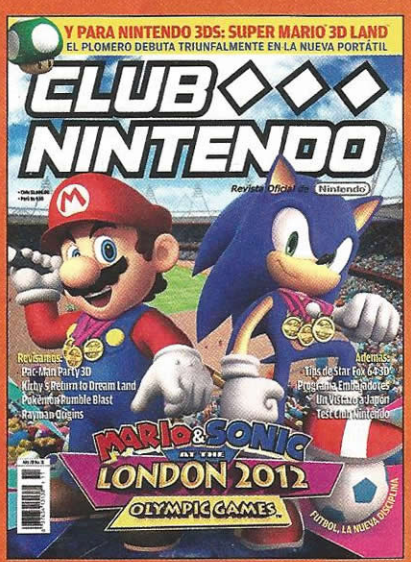
De todas las películas basadas en videojuegos pocas son las que se pueden considerar importantes -y con ciertas reservas-, como **Prince of Persia: The Sands of Time**, **Silent Hill**, **Hitman**, **Resident Evil**, **Mortal Kombat** y, si acaso, **Dead or Alive** o **Tomb Raider**. Por lo tanto, ya es momento de que las grandes empresas se den cuenta de que los videojuegos actualmente generan ingresos tan importantes e incluso muchas veces mayores que los de las producciones de Hollywood. No estaría nada mal que invirtieran más presupuesto para crear adaptaciones de calidad, obviamente con un buen libreto, actores y directores, pues generalmente piensan en los mismos realizadores sin considerar otras oportunidades que podrían generar cintas de calidad... Por ejemplo, Uwe Boll (director alemán), quien continúa siendo considerado para dirigir películas basadas en videojuegos (o películas en general...), después de haber destrozado sagas de renombre como **House of the Dead**, **BloodRayne**, **FarCry**, **Alone in the Dark** y muchas más. Por su lado, Paul W. S. Anderson es más creativo y visionario, o por lo menos ha tenido suerte en sus proyectos, de él los más rescatables son **Mortal Kombat**, **Resident Evil** y **Dead or Alive** (en este último como productor). Viendo el panorama anterior... no sería descabellado pensar en talento nuevo, fresco y quizá con un poco de conocimiento del tema de los videojuegos para que no lo tomen tan a la ligera, pues los fans ya necesitamos productos dignos de sus contrapartes interactivas, ¿o tú qué opinas?

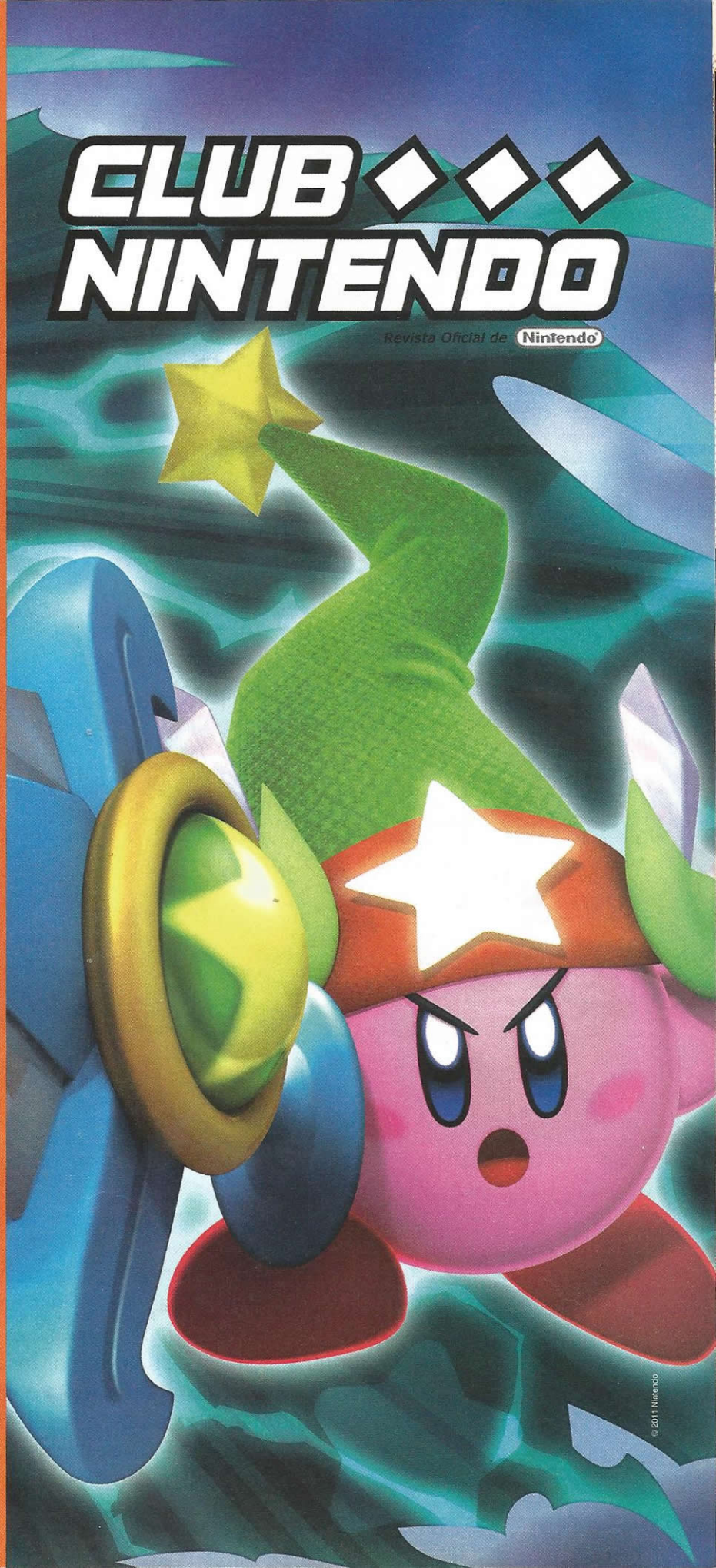
Con esto cerramos la edición de febrero de El Ojo del Cuervo. Espero que te hayas divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienes dudas, quejas o sugerencias, envíamelas a través de correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieres, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF.

¡Hasta la próxima!


ESTRATEGIAS PARA THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
INICIEMOS LA AVENTURA CON ESTA GUÍA ESPECIAL, PRIMERA PARTE
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
REVISAMOS
· NEED FOR SPEED: THE RUN
· X-MEN DESTINY
· CALL OF DUTY: MW3
· ACE COMBAT
ASSAULT HORIZON LEGACY
ADEMÁS
PREVIOS, GAMEVISTAZOS, CANAL NINTENDO, CN PROFILE, VISTAZO A JAPÓN Y MÁS
EVOLUCIÓN
CASTLEVANIA
DEL CALABOZO A LA TOUZE
TIPS
Y TODO LO QUE NECESITAS SABER DE
SUPER MARIO 3D LAND


EDICIÓN DE 20 ANIVERSARIO
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
SKYWARD SWORD
Incluye Megapóster


Y PARA NINTENDO 3DS: SUPER MARIO 3D LAND
EL PLOMERO DEBUTA TRIUNFALMENTE EN LA NUEVA PORTÁTIL
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Revisamos
Pac-Man Party 3D
Kirby's Return to Dream Land
Pokémon Rumble Blast
Rayman Origins
Además
Tips de Star Fox 64 3D
Preguntas, Emilio Sotres
Un Vistazo a Japón
Test Club Nintendo
MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES
FÚTBOL, LA NUEVA DISCIPLINA


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Nintendo

Tips

THE LEGEND OF ZELDA Skyward Sword

El destino ha trazado ya el camino, síguelo y consagra tu leyenda.

Sangre animada, situaciones cómicas, violencia fantástica.

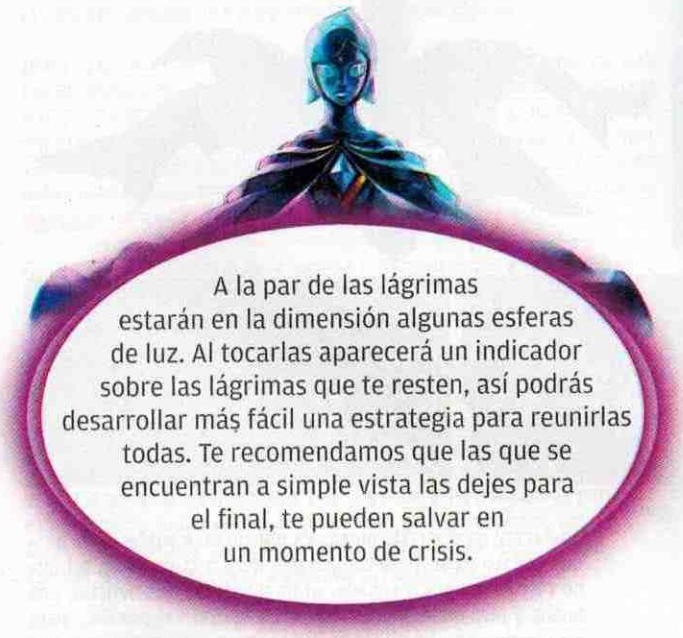
El mundo sigue en peligro, lograste encerrar a la enorme bestia una vez más pero no será suficiente, en poco tiempo logrará salir... Necesitas terminar con ella de una vez por todas, encontrar a **Zelda** y afrontar a **Grahim**. Para ello requerirás de las tres llamas sagradas que volverán a tu espada el arma definitiva en contra del mal.

© 2011 Nintendo

Bosque Farore

Bien, después de conocer la historia dentro del cúmulo de nubes sube a tu **Neburí** y vuela hacia el Bosque Farore. Selecciona como tu lugar de aterrizaje la estatua que está cerca del templo, ahí vas a encontrar un nuevo reto, los juicios. Estos momentos son de los más emocionantes que encontrarás en toda la aventura, ya que debes superarlos sin tu espada y ningún ítem, sólo contarás con tu inteligencia y habilidad en el control.

Sitúate delante del círculo azul que **Fay** te indicará, después de una breve explicación de lo que es el juicio de la Diosa deberás encontrar 15 lágrimas sagradas en una dimensión alternapero dentro del mismo bosque. Ahora bien, lo que debes tomar en cuenta es que al momento de que salgas del círculo los enemigos te comenzarán a atacar de forma despiadada, dejándote como única opción escapar. En el momento en que tomes una de estas lágrimas, los enemigos se congelarán por un minuto con 30 segundos, tiempo suficiente para continuar con tu búsqueda.



A la par de las lágrimas estarán en la dimensión algunas esferas de luz. Al tocarlas aparecerá un indicador sobre las lágrimas que te resten, así podrás desarrollar más fácil una estrategia para reunirlas todas. Te recomendamos que las que se encuentran a simple vista las dejes para el final, te pueden salvar en un momento de crisis.

Cuando termines la prueba, obtendrás una escama de dragón con la que podrás sumergirte a una mayor profundidad en el agua. Ahora habla con el líder de los **Kyu** para que te indique el camino que debes tomar... que realmente no es muy lejos, avanza casi hasta el comienzo del bosque, ahí verás que hay zonas donde el agua tiene todo inundado. No te preocupes, gracias a tu nueva capacidad eso no es ningún problema. Entra por el tronco de uno de los árboles más grandes que verás, dentro tienes que usar el ítem que lanza viento, para columpiarte en unas plataformas de madera.

Si te encuentras con algunos enemigos, lo mejor es usar el escarabajo o la resortera, sobre todo cuando sales del tronco y te encuentras casi en la copa. Sube por las enredaderas y cuerdas hasta que des con el sabio de los **Kyu**, quien jamás se imaginó que alguien llegara hasta su escondite. Él sabrá que eres especial, el elegido de la Diosa, pero como no puede darte más información hasta probar tu valor, deberás buscar un símbolo parecido al que se encuentra cerca de la cascada para llegar con un personaje muy especial, la dragona que cuida la zona.

Regresa casi al lugar donde hiciste el juicio, ve bien la figura que ahí aparece, son dos medias lunas con un círculo... no lo olvides. Regresa donde estaba el **Kyu**, por la cascada, y verás una placa con ese mismo grabado, excepto por el círculo. Usa el rayo celestial para cargar tu espada, y ahora con la energía acumulada realiza el trazo correspondiente para abrirte paso al lago.

Recuerda siempre usar tu espada en el momento correcto, no se trata de golpear por golpear, cada enemigo tiene un punto débil que debes atacar, para vencerlo.

Este simpático amigo será tu guía para que puedas encontrar a la dragona. No tiene buena dicción pero es muy amigable.

Dentro del Lago Floria

Muy bien, llegó el momento de nadar. Esto se logra de la misma manera en que vuelas en el **Neburí**, sólo girando tu control en la dirección en la que deseas que **Link** se mueva. Ahora bien, si agitas el Nunchuk, vas a efectuar un ataque giratorio útil para los enemigos o incluso para saltar. Al inicio verás varias cuevas con la entrada cubierta de rocas; obviamente, no puedes usar tus bombas, pero sí otro explosivo, como los peces de agujas que por ahí abunda. Acércate a ellos y gira para lanzarlos a las rocas, vas a encontrar distintas sorpresas, como rupias que aumentarán el grosor de tu bolsa, bastante útil para tu camino hacia el final.

Si tienes algo de prisa, lo mejor para eliminar estas plantas es usando una bomba.

Siempre escucha con cuidado lo que te dicen los personajes, en cada una de sus palabras se encuentran valiosos consejos para seguir tu aventura. Muchas veces estas oraciones están resaltadas en color rojo, para que prestes mayor atención a su contenido; no lo olvides.

La lira que obtuviste de manos de **Zelda** tiene varios usos, pero uno de los más importantes es el que te permite obtener ítems en momentos de apremio. Seguramente, has visto las mariposas azules que aparecen en varios lugares del juego, pues bien, acércate a ellas y toca la lira, de este modo aparecerá un rectángulo en el que podrás dibujar gracias al poder del rayo celestial. No se trata de dibujar una flor o una casa... sino el ítem que te haga falta, como corazones y flechas, que mágicamente aparecerán.

Aparecerá un divertido personaje que no sabe hablar bien, pero que conoce perfecto el camino que lleva a la dragona, así que no pierdas tiempo y síguelo. Al final tendrás dos noticias, una buena y otra mala; haz encontrado a la dragona por fin... pero está lastimada y no puede ayudarte a seguir tu camino, así que para curarla necesitas agua sagrada.

¿Dónde encontrar el agua? Debes regresar al primer templo, el de la contemplación. Dentro habrá nuevos peligros, pero gracias a los nuevos ítems no tendrás problemas en avanzar; además, no ha cambiado mucho su estructura, de hecho es muy lineal. Dentro te encontrarás a los **Mogma** del volcán, están en busca de tesoros pero compartirán sus secretos contigo. En la habitación principal nada hasta el agujero de abajo, encontrarás una llave que te dejará pasar a la siguiente sala.

El escarabajo sigue siendo igual de útil que la primera vez en este lugar, corta algunas lianas para poder columpiarte y eliminar a los enemigos a distancia. En el cuarto donde te habías enfrentado a un esqueleto... ahora lo harás contra tres; te sugerimos que uses el ataque giratorio un par de veces, corras para recuperar energía y repitas la jugada hasta destruirlos; sólo recuerda hacerlo cuando su guardia esté arriba, o quedarás indefenso.

Fay te va a indicar que han llegado al lugar donde corre el agua que necesitan, toma una botella y llénala. Ahora, regresa con la dragona para que recupere su fuerza y te abra el camino al siguiente calabozo.

Cuarto Templo

Respira, si bien este calabozo es de agua, no será tan complicado como el de **Ocarina of Time**... eso esperamos. Lo primero que debes hacer es nadar hacia el fondo del primer cuarto, verás un par de manos con rupias plateadas; tómalas. Ahora del lado izquierdo encontrarás una puerta cerrada, ábrela usando el interruptor que se encuentra ahí mismo; avanza hasta que llegues a una puerta con un *switch* de colores en ella, golpéalos en el siguiente orden para que puedas liberarlo, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha, ahora sí, puedes avanzar.

Posteriormente, llegarás a otra zona con agua, sumérgete y utiliza tu nueva habilidad de impactarte en las estructuras para encontrar una llave que necesitarás más adelante. El siguiente paso es vencer a otro esqueleto, pero a diferencia de los que encontraste en el templo de la contemplación, éste es más hábil, tiene cuatro brazos, por lo que se defiende y ataca muy bien. Tu esfuerzo al enfrentarlo valdrá la pena, ya que obtendrás el látigo, el ítem del calabozo que te permite jalar diversos objetos.

¿Para qué sirve el látigo? Bueno, pues más que un arma es una herramienta, con ella podrás activar interruptores y jalar alguna que otra planta acuática como las que vas a encontrar más adelante, cuando recorras el cuarto donde debes viajar en las fuentes de agua. Casi al final vas a encontrar un enorme pilar giratorio, súbete en él, ya del otro lado debes usar el látigo para cambiar el sentido en el que gira la plataforma en la que vas a caer, de lo contrario no podrás avanzar.

Con ayuda del escarabajo lleva bombas a las piedras que están estorbando el paso en los cuartos posteriores. Ahora sólo debes subir por la cuerda que está en el cuarto lleno de enemigos zombis. Al llegar a la superficie activa el *switch* y vuelve a abajar, encontrarás un cofre que es tu camino a pelear con el jefe de la mazmorra; se trata de una estatua viviente controlada por, sí, **Grahim**, el eterno enemigo de la aventura.

Sus ataques son rápidos y devastadores, así que debes ser muy preciso en tus movimientos. Comienza por fijarlo con la mira, ahora espera a que te lance un ataque y salta a la derecha o izquierda para esquivarlo. Su brazo se quedará atorado por un momento, usa el látigo para quitarle las articulaciones y desarmarlo poco a poco. Cuando esté indefenso, corre y golpea su núcleo con tu espada.

Parece que **Grahim** no se cansa de perseguirte, esta vez no peleará contigo, dejará el honor a otra de sus criaturas. El misterio de su existencia comienza a tomar forma.

Luego de un par de veces de repetir esta estrategia, el enemigo cambiará de forma, saldrá del centro del escenario y correrá por ti. Aquí la jugada es similar, debes esperar el momento preciso en que te ataca para escapar y usar el látigo; sólo que ahora necesitas tomar una de las espadas que tenía y emplearla en su contra cortando todas sus articulaciones. Es una batalla memorable, así que disfrútala.

Has ganado la primera llama sagrada, tu espada ha mejorado en todos los aspectos, tu camino para convertirte en el héroe legendario parece estar más cerca. Regresa a la isla del héroe para que **Fay** te enseñe una melodía más que vas a necesitar en tu siguiente parada, el desierto de Lanayru.

Para vencer a este jefe de calabozo es importante usar sus armas contra él. Cuando caigan sus espadas, toma una y destrózalo.

© 2011 Nintendo

El juicio de la Diosa continúa

Los juicios son complicados, pero al completarlos obtienes valiosas recompensas que ayudarán a explorar nuevas zonas que antes estaban bloqueadas, como el interior del volcán, por ejemplo.

En la parte que está cerca de la mina encontrarás un círculo azul, señal de que te espera un juicio más para reunir las lágrimas de la Diosa. Realmente no vas a tener problemas en esta parte, sólo recuerda que en ciertos momentos puedes caminar sobre la arena sin riesgos de hundirte y que los carros de mina los puedes mover para alcanzar lugares altos. Al completarlo vas a recibir el gancho, uno de los ítems más útiles de la aventura.

¿Recuerdas el camino previo a la mina? Dirígete a ese lugar, del lado derecho. Donde hay una plataforma en la que antes no podías subir, verás una marca en la que puedes usar tu gancho para colgarte. Sigue el camino que acabas de descubrir y llegarás a una cueva; ahí, con ayuda de un **Goron** explorador obtendrás una llave para continuar tu reto: el desierto.

Parece que encontrar el templo es una cuestión complicada, sólo hay arena y rocas, pero no es así. Avanza por el puente hasta que encuentres un barco pequeño, golpea la piedra que está en su interior para reanimar los alrededores de la nave; de este modo, aparecerá un robot, el capitán del barco, que te pedirá que lo ayudes a encontrar su verdadera embarcación.

El camino te llevará a una construcción donde debes usar el gancho para viajar de torre en torre hasta llegar a la parte central, lugar en el que te espera el cofre con el mapa... Ahora bien, regresa al barco y avanza al punto que han acordado, realmente lo único que vas a hacer es derrotar a un enorme enemigo y ya... Sí, pero no te decepciones, habla con el robot, entéralo de la situación y ahora sí, a buscar su bote invisible. Esto lo lograrás con ayuda de la espada y un cañón que puedes disaparar a placer.

Si el tiempo de recolección se termina, corre al primer círculo. Ahí estarás seguro durante un tiempo, mientras decides la nueva ruta que tomarás para seguir con tu juicio. No olvides que si te llega a tocar un enemigo, todo se perderá.

© 2011 Nintendo

Quinto Templo

Éste es una de la mazmorras más raras y laboriosas del juego, todo toma lugar en el barco que tanto buscabas con tu amigo el robot. Al entrar lo primero que verás será arena por todos lados, por lo que es indispensable usar el ítem que lanza aire para despejar la zona. Debes de tener cuidado, ya que no todo lo que vas a descubrir son rupias, también habrá enemigos que querrán terminar con tu vida.

En esta parte del calabozo todo resulta lineal, lo único que debe preocuparte es la secuencia de la puerta que estará más adelante, ya que se encuentra cerrada y sólo si golpeas en el orden correcto se abrirá. Para conocerlo, barre con la arena del cuarto contiguo, ve en qué posición está el timón azul en cada una de las cuatro figuras que descubrirás; ése es el secreto para abrir la puerta.

En el interior vas a toparte con un enemigo bastante peligroso, el viejo pirata que le había robado al robot su navío. El objetivo es tirarlo por el puente antes de que él haga lo mismo contigo; no es difícil, sólo golpéalo en cuanto quede descubierta su defensa. Puedes evitar que te dañe saltando, o bien con el escudo, pero ten cuidado, si no has mejorado su cubierta en la tienda de Neburia, te lo puede romper con pocos impactos. Al derrotarlo aparece un cofre con el ítem del calabozo, en este caso, el arco, vital no sólo en esta parte, sino en el resto de la historia.

Ya con el arco en tu poder, ve a la parte superior del barco, activa los cristales que se ubican en lo algo del mástil. Con esto traerás a la vida a varios enemigos, pero no son rivales para tus flechas; limpia la zona y sube por ellos hasta encontrar un lazo por el que puedes avanzar. Al llegar al *switch* rojo y azul usa tu espada para activarlo; después de esto, debes bajar a los cuartos que antes no tenías acceso, justo del lado derecho en la parte Norte, donde están los botes salvavidas.

Baja por ahí, mueve los bloques y comienza a jugar con el cristal del mástil, es el único que se puede ver por las rendijas del cuarto derecho. Ésta es la clave para que puedas activar los dos interruptores que están bajo llave, después de eso no vas a tener muchos problemas, sólo debes usar el látigo para columpiarte en ciertas zonas, pero nada de gravedad. Ahora sí, prepárate para regresar a cubierta y enfrentar al jefe, **Leviathan**.

Al inicio sólo verás sus tentáculos entrando por los costados del barco, usa el rayo celestial para cortarlos y sube; no dudes, o quedarás derrotado. Ya en la parte superior seguirá atacándote de la misma manera, así que no hay por qué alejarse del plan. Córtalos con tu espada hasta que aparezca su cabeza, en ese momento usa el arco y dispara una flecha a su ojo, con esto caerá al suelo. Corre y usa la espada para causarle el mayor daño posible hasta eliminarlo, no te desespere al momento de usar el arco.

Tu siguiente parada después de recibir la segunda llama sagrada en tu espada es la isla del héroe, donde recibirás otra melodía para la lira; además, te enterarás de que tu siguiente objetivo, el Sexto Templo, está en una zona muy calurosa.

El nuevo accesorio que acabas de descubrir tiene dos maneras de utilizarlo. La primera es enfocando con el puntero y dejando presionado A en el Wiimote para que la fuerza del disparo sea mayor, o bien puedes oprimir C en el Nunchuk y moverlo hacia atrás mientras enfocas con A. Ésta última opción se nos hace la más divertida y realista, pero define tú mismo el estilo que tomarás.

La clave para derrotarlo es atacar su ojo.

© 2011 Nintendo

Volcán Eldin

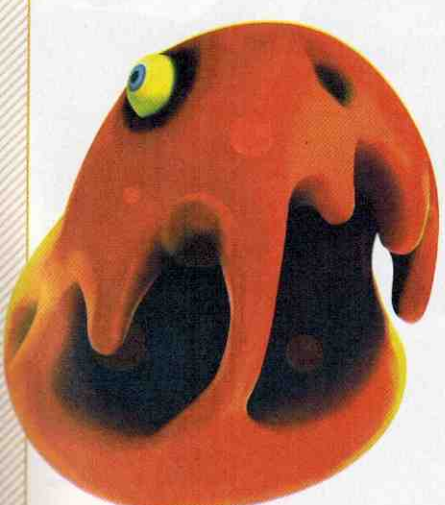
Vuela hasta el volcán y desciende en la parte donde se encuentra la entrada a la parte superior de la montaña, ahí encontrarás el círculo azul que te llevará al tercer juicio. A diferencia de los anteriores, aquí algunas lágrimas se encuentran en lugares cerrados, por lo que no vas a verlas aunque tomes las piedras que las hacen desprender luz. Las lágrimas más complicadas son las que están en la pendiente, justo donde debes deslizarte. Intenta detenerte en las piedras del centro para medir bien tu caída o tocarás el agua que activa a los enemigos que están dormidos.

Una vez que lo hayas completado recibirás como premio a tu valor unos pendientes mágicos que te permitirán resistir altas temperaturas. ¿Recuerdas la entrada al volcán en la que **Fay** no te permitía el paso? Pues bien, ya sabes hacia dónde enfocarte ahora.

Cuando veas agujeros en los que hay piedras que te impiden el paso, usa una bomba como bola de boliche y lánzala para que destruya el obstáculo y tu camino quede libre. Recuerda que es necesario que siempre que veas una planta de bombas llenes tu bolsa para esos momentos de emergencia.

Al cruzar por el mar de lava llegarás a una cueva con una puerta bloqueada por llamas; sal de la habitación, regresa al exterior y verás una pequeña cascada. Toma agua en una botella y colócala en la lengua de la estatua que está junto al fuego, con esto se apagará y te dejará pasar a... otro cuarto con el mismo problema. Ve por agua (en caso de que sólo tengas una botella, si tienes dos, con un viaje bastará). Usa el gancho para subir por la enredadera y deja caer el agua nuevamente en la estatua, para avanzar al siguiente cuarto.

Sí, adivinaste, del otro lado te espera una puerta más, es la entrada al templo, así que el fuego es de mayor intensidad. Por más agua que puedas guardar en tus botellas, no va a ser suficiente, tienes que buscar algo más grande para apagarlo, algo como... el enorme recipiente que usaba la dragona para sanar. Ve a pedírselo prestado, no se va a negar, sólo que hay un pequeño problema: ¿cómo llevarlo hasta el volcán? **Fay** tiene todo resuelto, llamará al robot de Neburia para que lo lleve por ti, sólo que por un error de cálculo aterrizará muy lejos del punto al que quieres llegar, por lo que ahora tienes que escoltarlo hasta dicho sitio.



Cuando este enemigo te toque, agita el control para que puedas desprenderte de él sin ningún daño; después, córtalo en varios pedazos para que desaparezca.

El escudo más poderoso para el héroe legendario

Es un auténtico dolor de cabeza usar los escudos que te venden en Neburia, se rompen con pocos golpes y es necesario ir a repararlos o comprar otros nuevos, pero existe una manera de olvidarse de ese proceso: obteniendo el escudo legendario. Para conseguirlo debes regresar con el dragón del trueno y aceptar su reto. Supera a ocho de los enemigos que ya habías librado anteriormente de forma consecutiva, y como premio te dará este escudo que no se rompe con nada; de hecho, es un elemento fundamental para superar la batalla final contra **El Heraldo**.

Sexto Templo

Avanza hasta llegar al cuarto lleno de lava, lógicamente no puedes caminar por ahí aunque tengas los pendientes. Mejor dispara a la planta que se ve al centro del techo, con esto el agua que contiene caerá y se formará una plataforma en la que puedes subir. Más adelante verás una reja de la que salen unas manos de lava, espera el momento justo en el que se elevan y úsala para llegar al siguiente nivel. Ahí, con ayuda de las enredaderas, llegarás a una parte en el exterior donde aparece un puente con algunos enemigos, nada de cuidado.

En el otro extremo, dentro del templo, te vas a encontrar una habitación con lava en la que en apariencia no puedes avanzar aunque utilices las plantas con agua, aquí lo que debes hacer es usar el escarabajo para llevar una bomba a la estatua que está del lado derecho. Con esto, la lava comenzará a fluir y tu plataforma te llevará a una nueva zona en la que encontrarás un par de **Mogmas** atrapados. Para liberar al primero tienes que pasar al cuarto contiguo, como muestra de agradecimiento te darán una mejora importante para uno de tus ítems y un buen consejo acerca de donde poner una bomba.

Continúa por los túneles que puedes hacer ahora que tienes mejores guantes, llegarás a una zona exterior donde el gancho es la opción para avanzar y llegar al otro extremo; volverás a encontrar estatuas que te piden agua para apagar el fuego. Como no hay cascadas cerca vas a tener que improvisar un poco y usar las plantas que están en la parte trasera del cuarto; sólo usa tu espada para tomarlos, pero no cortes, clava, de otro modo sólo las desperdiciarás.

Cuando salgas a los puentes que tienen una escritura en el centro, déjate caer del lado derecho, sólo mide bien tu distancia o acabarás en la lava. Ya adentro vence a unos lagartos y avanza por las enredaderas para pasar a otro acertijo subterráneo. Después llegarás a un cuarto con algunos pebeteros, enciéndelos en orden de menor a mayor para continuar a la batalla contra el jefe del calabozo.

Una vez más **Grahim** espera por ti. Sus técnicas, aunque no han variado mucho, ahora son más rápidas y causan mayor daño, así que ten mucho cuidado, sobre todo cuando te lanza los cristales rojos, que ahora no será tan sencillo de esquivar. La opción es golpearlos con tu espada, sólo debes mirar bien la forma que tiene el ataque para blandir en esa dirección.

Las plantas de agua se abren con cualquier golpe. Te recomendamos usar el gancho o el escarabajo, para que no gastes flechas o semillas del arco y de la resortera.

El mejor equipo para el mejor guerrero

A estas alturas puede que el escudo de madera no te sea tan práctico como al inicio, lo mejor que puedes hacer es regresar a Neburia. Verás una casa flotando por el pueblo, dispara una flecha o nuez a la campana que cuelga para que te arrojen una cuerda; tómala y sube, se trata de una tienda muy especial. En este lugar puedes comprar bolsas de mayor capacidad para llevar rupias, fundamentales para que hagas tu siguiente adquisición en el bazar: el escudo sagrado. Quizá no es muy resistente ahora, pero puedes mejorarlo con el herrero. En estas instancias ya debes contar con los materiales necesarios.

Cuando estés contra este mini-jefe de calabozo, lo importante es que al convertirlo en piedra lo golpees de inmediato, si no, va a revivir.

© 2011 Nintendo

Forjando la leyenda

Con la nueva espada que has creado, los adversarios resisten menos golpes, por lo que de ahora en adelante no te va a costar trabajo terminar con ellos cuanto te encuentres rodeado.

De nueva cuenta **Grahim** va a escapar, pero eso no es lo importante, ya tendrás tiempo de encargarte de él. Por lo pronto ve con **Fay** para recibir la tercera llama sagrada que aumentará el tamaño y poder de tu espada, que tomará su forma final... Sí, así es, acabas de dar vida a la legendaria Master Sword, la espada que tantas veces nos ha ayudado a vencer el mal. Ahora eres parte de su nacimiento, la has empuñado por primera vez y el destino te ha identificado como un héroe, el elegido de la Diosa.

Regresa al templo del bosque, donde se encuentra la anciana y **Vilan**; todo parece listo para que abras el portal del tiempo que tanto te habían comentado, pero antes de eso tienes que enfrentar otra vez a **El Cautivo**. Esta vez resulta más complicado ya que tiene brazos con los que intentará escalar más rápido, aunque no contaba con que **Vilan** te ayudaría; ha construido una catapulta gigante para lanzar bombas y aturdir a la bestia durante unos segundos, mismos que debes aprovechar para dañarla y regresarla a su forma original.

Éste es uno de los momentos más emotivos de la aventura, has dado vida a la legendaria Master Sword, que conociéramos por primera vez en **A Link To The Past** para Super Nintendo.

Al subir al templo y pasar al portal te encuentras con **Impa** y **Zelda**; al fin están juntos una vez más, pero parece que no por mucho tiempo. Tu amiga de la infancia te cuenta una leyenda acerca de la lucha entre el bien y el mal, de la cual ella forma parte: es la reencarnación de la Diosa. Sin embargo, tal honor no es una señal de felicidad, por ahora. Para mantener cautivo el poder maligno, **Zelda** debe entrar en un profundo sueño, quedar congelada hasta que el héroe de la leyenda, tú, logres exterminar todo rastro de maldad. La escena concluye con una de las preguntas más emotivas en todo el juego, **Zelda** recuerda a **Link** cuando cada mañana durante su infancia ella lo despertaba... ahora ella te pide que tú hagas lo mismo... Sin palabras, reúne valor y continúa.

© 2011 Nintendo

La melodía del héroe

Para tener acceso al Séptimo Templo, y último, antes tienes que buscar a **Narisha** para que te hable de la melodía del héroe. Llegar a él no es difícil, sólo habla con el instructor de la academia para que te enseñe un ataque aéreo y te permita salir en su búsqueda. El siguiente paso es conseguir la comida para **Narisha**; como Dios, es una tradición que se le ofrende una calabaza, así que al norte de Neburia encontrarás la isla donde está la calabaza que, por cierto, te ayudará a llevar al enamorado de **Fay**, el pequeño robot de la tienda de Neburia.

Narisha te dará el último fragmento de la canción del héroe. Ahora sí estarás listo para afrontar el último Templo de esta gran obra.

Vaya que El Cautivo es un problema, pero no te preocupes: su final está cada vez más cerca.

Narisha ha sido poseído por un parásito, así que para que pueda recibirte antes tienes que acabar con él. Cuando esté volando, lánzate hacia los ojos colgantes; al terminarlos, vuela a su lomo y déjate caer ahí. El parásito aparecerá y te lanzará unas bolas de energía, regrésalas con tu espada y cuando impacten, corre y golpea su ojo; tres veces más bastarán para que termines con él. **Narisha** te contará acerca del lugar sagrado para encontrar la Trifuerza, pero para ello necesitarás las tres estrofas que resguardan los dragones sagrados. A una ya la conoces, así que regresa al Bosque Farore.

Para variar, El Cautivo ha escapado de nuevo, y ahora cuenta con alas que harán que su llegada al templo sea más rápida. La catapulta será de gran ayuda, ya que ahora no puedes pegarle en las piernas con tanta facilidad como antes. Después de algunos ataques destruirá el acceso a las bombas para la catapulta, dejando como única salida que seas tú la munición para pegarle en el objeto de su cabeza. Desciende y enciérralo por última vez.

El bosque ha quedado inundado, al parecer la dragona no quiere que nadie se acerque a él, ya no desea más invasiones. Sin embargo, aún queda una forma para que te entrevistes con ella y le pidas su fragmento de canción: lanzarte en la catapulta. Al llegar a lo profundo del bosque nada hasta llegar a la dragona, te pondrá una prueba para que pueda darte su estrofa. En realidad es algo muy sencillo, tienes que recolectar algunas notas que ha regado en el agua; no te preocupes, todas están cerca y después de que tomes unas cuantas te puedes apoyar en la búsqueda por la espada. Cuando veas lleno tu pentagrama corre con la dragona, aprende la melodía y dirígete al volcan Eldin.

© 2011 Nintendo

La inteligencia sobre la fuerza

Debido a una erupción volcánica durante tu descenso de Neburia quedarás inconsciente, desarmado y dentro de una jaula. Escapa por el agujero de la habitación y comienza el camino para recuperar tus armas; coloca una marca en cada cofre que veas en el mapa, representan los ítems que has perdido. Las torres que son vigiladas por enemigos puedes derrumbarlas con las plantas bombas, recuerda esto para avanzar sin dificultades. Al final del camino el dragón de fuego te estará esperando para enseñarte la segunda melodía; apréndela y viaja al desierto.

Al aterrizar en Lanayru toma el camino de la derecha, salta y al final del camino verás un brillo especial en una columna. Manda a tu escarabajo a investigar y tendrás como premio a tu curiosidad una llave para abrir la puerta de arriba. Dentro está un carro con una piedra azul, golpéala para activar su poder y el recorrido que debes completar. Al final del camino revivirás al dragón eléctrico, quien por estar enfermo no puede enseñarte la estrofa de la canción. Pero no te preocupes, existe una solución, debes ir al otro lado de la isla por la semilla del árbol sagrado; su fruto es mágico y curaría al dragón en un segundo... el problema es encontrar un lugar para enterrarla y esperar a que crezca.

Viaja al templo del bosque, donde **Vilan** te comentó que sería un buen lugar para plantar un árbol, pero hazlo atravesando el portal del tiempo, así cuando regreses al presente la fruta estará madura y lista para que el dragón la consuma. Escucha su canto y regresa con **Narisha** para completar la obra; en Neburia existe un portal de juicio, el cuarto, que será tu prueba de fuego. Recolecta primero las más lejanas, deja para el final las más cerca del portal; así, si eres perseguido por un enemigo, tendrás posibilidades de escapar.

Lo has logrado, la Trifuerza está en tus manos, el mal que amenaza a Neburia está por ser eliminado... Pero aún queda un reto más que superar antes del final.

Grahim te mostrará su verdadero poder en una de las batallas más emocionantes que hayas vivido en toda la serie.

Séptimo Templo

Como prueba de tu valor vas a recibir una piedra preciosa, llévala a la estatua de pájaro que está cerca de la entrada a la estatua de la Diosa; esto ocasionará que se abra el Séptimo Templo, estaba oculto en Neburia. Tu misión será encontrar la Trifuerza que la Diosa ha ocultado durante años. La estructura del templo es muy diferente de lo que la serie nos tenía acostumbrados, ahora puedes cambiar todos los cuartos de ubicación para conectarlos. Esto se logra por medio de un panel de control donde con el puntero deslizas los cuartos a tu antojo.

Comienza moviendo la pieza de en medio a la derecha hacia abajo, y mueve la del centro al lugar que dejó el cuarto anterior. Dentro usa el ítem que lanza aire para mover unas plataformas y que puedas saltar entre ellas. Ahora, con ayuda de una piedra azul, camina hasta que encuentres una maquinaria donde debes meter la roca; conforme se vaya moviendo, dispara a los círculos de la parte superior con las flechas para que se abra la reja del fondo con otro panel.

Mueve las piezas de manera que puedas entrar a la zona con lava. Aquí la situación se complica, tienes que lanzar bombas a las estatuas para descubrir un *switch* rosa; actívalo con el escarabajo y prepárate para enfrentar al pirata que ya habías derrotado en Lanayru, después del enfrentamiento tendrás el primer fragmento de la Trifuerza. Lo siguiente es salir y mover el panel de forma que el cuadro rojo quede en el extremo izquierdo en el centro. Ahora, regresa y la puerta que antes te guiaba al pirata te va a conducir a un camino de lava donde tienes que usar plantas de agua para avanzar. Usa el escarabajo mientras vas en las rocas y busca los interruptores que cambian la corriente; de otro modo, quedarás fundido. Tu premio será la segunda parte de la Trifuerza.

Sal y busca otro panel, acomoda el cuarto que te resta en el lado derecho, a la mitad. Sólo debes dar una vuelta para recorrer los lugares que ya has visitado para que puedas entrar; se trata de un cuarto en apariencia vacío, donde del lado derecho verás otra piedra azul. Úsala para quitar las rejas del lado izquierdo y dispara una flecha; repite lo mismo en el fondo del cuarto, del lado del ventilador oxidado. Ahora, sólo coloca la piedra debajo de los cuartos del fondo, sube por la banda de la derecha y salta para usar el gancho y tomar lo que te pertenece, el último fragmento de la Trifuerza.

Con este poder en tus manos comenzará un cinema donde verás cómo una parte de Neburia se desprende para caer justo en donde El Cautivo está por salir, terminando con su vida en un segundo. Todo parece felicidad, **Zelda** despierta de su largo sueño y **Vilan**, junto a la anciana, disfrutan de la gloria, pero aparece **Grahim** para secuestrar a la reencarnación de la Diosa, no pierdas tiempo, corre tras él y afronta tu responsabilidad.

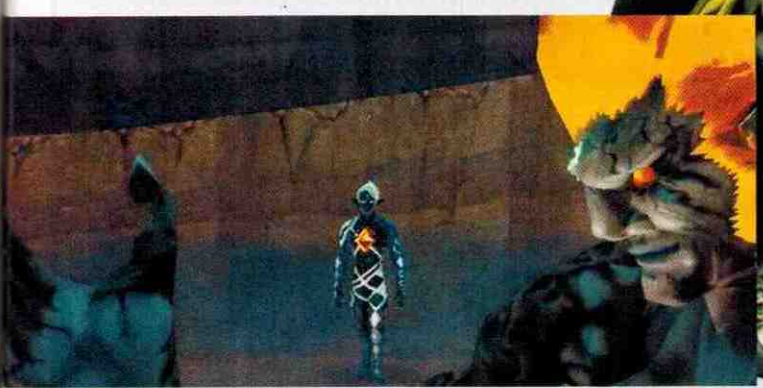
Batalla por el destino

El origen de la maldad. Aunque hayas terminado con él, la maldición siempre nos perseguirá en un ciclo sin final.

En el fondo del sitio donde se encontraba **El Cautivo**, **Grahim** comenzará a realizar un ritual para revivir al señor de la maldad. Corre hacia él eliminando a los enemigos que te va a mandar; el momento que ambos esperaban ha llegado, sólo uno de los dos podrá contar esta pelea... Sin pensarlo dos veces, comienza a atacarlo, presiónalo para que caiga por la orilla de la plataforma; ahora, cae tú y dale un golpe extra. En la segunda plataforma no será tan pasivo, protégete con tu escudo, o bien saltando hacia atrás. Cuando lo hagas caer al último nivel, aléjate de él y regresa los poderes que te mande tomando en cuenta su orientación con la espada.

Grahim ha caído, ha sido vencido, pero la verdadera batalla está por comenzar: **Demise**, el señor de la maldad del que tanto hablaba tu último rival ha sido revivido gracias a la energía de **Zelda**... **Link** sabe que no puede dejarse controlar por la ira, **Demise** es un enemigo muy poderoso, tiene que concentrarse y dejar de lado el dolor que siente para el combate final.

En la primera fase de la pelea acércate a él y atácalo sin piedad pero siempre alerta de sus movimientos. Un solo golpe que recibas puede dejarte con poca energía para continuar; te sugerimos que no uses tanto el escudo, esquiva y guarda su fortaleza para la siguiente fase del ataque, donde tienes que usar el rayo celestial para causarle daño. Será una larga pelea, pero al final **Demise** debe caer.



© 2011 Nintendo

El final es bastante emotivo. Disfrútalo, goza de cada diálogo; representan tu esfuerzo, valor y constancia. Has triunfado, pero ahora viene la parte difícil, despedirse de los amigos y tener una vida normal... en la que siempre sabrás que has salvado a la humanidad, que le has dado una oportunidad más.

Lo has logrado... tu nombre ahora es parte de una leyenda, de la leyenda más grande de la historia de los videojuegos. Disfruta del cinema que te espera, de este final que te has ganado; has cambiado la historia, será difícil contener el llanto. Un cúmulo de emociones recorrerán tu cuerpo y tu corazón, donde siempre vivirá esta gran aventura, que ahora deberás contar.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Wii

Mejoras de pociones

Para crear pociones más potentes, necesitarás atrapar bichos con la red o con la gran red que encuentras en el *Overworld*, y luego llevarlos con el esposo de la chica de las pociones en Skyloft *Bazaar*. Necesitarás tanto la poción que hayas comprado con la chica como la cantidad de bichos adecuada, para lograr la mejora de poción.

TIPO DE POCIÓN	¿QUÉ MATERIALES NECESITO?
Air Potion+ (Se mejora desde la Air Potion), 20 rupias	2 Sky Stag Beetles, 2 Skyloft Mantises, 2 Lanayru Ants.
Guardan Potion+ (Se mejora desde la Guardian Potion), 40 rupias	1 Faron Grasshopper, 2 Eldin Rollers, 3 Blessed Butterflies, 3 Starry Fireflies.
Heart Potion+ (Se mejora desde la Heart Potion), 20 rupias	1 Woodland Rhino Beetle, 3 Blessed Butterflies, 1 Volcanic Ladybug
Heart Potion++ (Se mejora desde la Heart Potion+), 30 rupias	3 Deku Hornets, 3 Blessed Butterflies, 1 Sand Cicada, 1 Eldin Roller
Revitalizing Potion+ (Se mejora desde la Revitalizing Potion), 20 rupias	3 Deku Hornets, 2 Skyloft Mantises, 2 Woodland Rhino Beetles
Revitalizing Potion++ (Se mejora desde la Revitalizing Potion+), 30 rupias	3 Lanayru Ants, 2 Woodland Rhino Beetles, 1 Gerudo Dragonfly, 1 Sand Cicada
Stamina Potion+ (Se mejora desde la Stamina Potion), 20 rupias	3 Volcanic Ladybugs, 2 Sky Stag Beetles, 2 Gerudo Dragonflies, 1 Faron Grasshopper

Mejora tus accesorios

Durante el juego podrás mejorar diferentes tipos de armas o ítems, siempre y cuando tengas los tesoros necesarios. Los tesoros *random* pueden ser encontrados por todo el *Overworld*, desde los cofres de tesoros en los calabozos hasta al vencer a múltiples tipos de monstruos. Para mejorar tu equipo habla con el propietario de la *Scrap Shop* en Skyloft. Toma en cuenta que debes tener la cantidad de rupias y objetos necesarios para conseguir el cambio.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Banded Shield (se mejora desde el Wooden Shield), 30 rupias	2 Amber Relics, 1 Monster Claw, 1 Jelly Blob
Big Bug Net (se mejora desde la Bug Net), 100 rupias	3 Tumbleweeds, 2 Ancient Flowers, 1 Evil Crystal
Braced Shield (se mejora desde el Banded Shield), 50 rupias	2 Monster Claws, 3 Amber Relics, 2 Tumbleweeds, 1 Ornament Skull
Divine Shield (se mejora desde el Sacred Shield), 100 rupias	3 Ornament Skulls, 1 Dusk Relic, 2 Bird Feathers
Fortified Shield (se mejora desde el Reinforced Shield), 100 rupias	3 Eldin Ores, 3 Monster Claws, 3 Tumbleweeds, 1 Blue Bird Feather
Goddess Shield (se mejora desde el Divine Shield), 150 rupias	3 Monster Horns, 4 Dusk Relics, 3 Bird Feathers, 1 Blue Bird Feather
Iron Bow (se mejora desde el Wooden Bow), 50 rupias	3 Tumbleweeds, 3 Monster Claws, 2 Eldin Ores, 1 Evil Crystal
Large Bomb Bag (se mejora desde la Medium Bomb Bag), 100 rupias	3 Lizard Tails, 4 Jelly Blobs, 2 Hornet Larvae, 1 Golden Skull
Large Quiver (se mejora desde la Medium Quiver), 100 rupias	2 Monster Horns, 3 Dusk Relics, 1 Golden Skull, 1 Goddess Plume
Large Seed Satchel (se mejora desde la Medium Seed Satchel), 100 rupias	5 Amber Relics, 3 Monster Claws, 1 Golden Skull, 1 Blue Bird Feather
Medium Bomb Bag (se mejora desde la Small Bomb Bag), 50 rupias	1 Lizard Tail, 3 Ornament Skulls, 1 Blue Bird Feather
Medium Quiver (se mejora desde la Small Quiver), 50 rupias	3 Monster Horns, 3 Dusk Relics, 5 Amber Relics
Medium Seed Satchel (se mejora desde la Small Seed Satchel), 50 rupias	4 Amber Relics, 3 Monster Claws, 3 Ornament Skulls
Quick Beetle (se mejora desde el Hook Beetle), 50 rupias	2 Ancient Flowers, 2 Hornet Larvae, 1 Golden Skull
Reinforced Shield (se mejora desde el Iron Shield), 50 rupias	2 Eldin Ores, 2 Ornament Skulls, 2 Monster Claws
Sacred Bow (se mejora desde el Iron Bow), 100 rupias	5 Tumbleweeds, 3 Lizard Tails, 2 Evil Crystals, 1 Goddess Plume
Scattershot (Se mejora desdeel Slingshot), 50 rupias	2 Dusk Relics, 2 Amber Relics, 3 Jelly Blobs
Tough Beetle (se mejora desde el Quick Beetle), 50 rupias	3 Ancient Flowers, 4 Amber Relics, 1 Blue Bird Feather, 1 Goddess Plume

Recompensas (Cristales de Gratitud)

Los Cristales de Gratitud son ganados a través de Peticiones de Gratitud que te realizan los aldeanos. También hay algunos de ellos que puedes localizar en el cielo. Luego de encontrar algunas, llévaselas a **Batreaux** y él te recompensará por ciertas cantidades.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
2 Rupias doradas	Encuentra 70 Cristales de Gratitud.
Monedero grande y Medalla embrujada (guarda hasta 1,000 rupias)	Halla 30 Cristales de Gratitud.
Monedero gigante (guarda hasta 5,000 rupias)	Localiza 50 Cristales de Gratitud.
Rupia dorada	Ubica 40 Cristales de Gratitud.
Pieza de corazón	Encuentra 10 Cristales de Gratitud.
Monedero mediano (guarda hasta 500 rupias)	Halla cinco Cristales de Gratitud.
Monedero Tycoon (guarda hasta 9,000 rupias)	Localiza 80 Cristales de Gratitud.

Recompensas: Thunder Dragon's Lightning Round

En esta misión entrarás en una serie de 12 batallas. Cada una de estas victorias significará una recompensa. ¡Consíguelas todas para aumentar tu poder!

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
100 rupias	Gana tres batallas.
2,000 rupias	Triunfa en nueve batallas.
20 rupias	Vence en una batalla.
3 Tesoros raros	Conquista 10 batallas.
3,000 rupias	Gana 11 batallas.
300 rupias	Triunfa en cinco batallas.
500 rupias	Vence en siete batallas.
9,900 rupias	Gana en 12 batallas.
Escudo de Hylian (Si tu bolsa está llena o ya tienes el escudo, te darán 1,000 rupias)	Gana ocho batallas.
Pieza de Corazón	Vence en cuatro batallas.
Tesoro raro (*Random*)	Conquista seis batallas.
Tesoro pequeño (*Random*)	Gana dos batallas.

El Mercader Moonlight

Lo encontrarás en la cueva de la cascada de Skyloft durante las noches. Busca tres *Blessed Butterflies* volando alrededor y toca tu arpa como si quisieras invocar a una **Gossip Stone**. El **Mercader Moonlight** llegará en su lugar y te venderá tesoros raros, un poco caros, pero de otra manera son muy difíciles de conseguir.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Blue Bird Feather	**200 rupias**
Dusk Relic	**100 rupias**
Evil Crystal	**100 rupias**
Goddess Plume	**200 rupias**
Golden Skull	**200 rupias**
Monster Horn	**100 rupias**

¡Gánate el cofre del tesoro de Carlos V!

Descubre las sorpresas que incluye este premio

Club Nintendo y Carlos V® te obsequian un cofre de tesoro para que conozcas y disfrutes el delicioso sabor de Carlos V Krizp® mientras descubres nuevas formas de seguir jugando y divertirte. El cofre incluye tres bolsitas de chocolates Carlos V Krizp®, un juego de mesa metálico.

Para ser uno de los ganadores, sólo dinos qué tipo de cereales forman las crujientes almohaditas de Carlos V Krizp® y cómo se llama el personaje real de Carlos V. Envíanos tus respuestas por correo electrónico y listo; si eres el primero en hacerlo, serás el afortunado dueño del cofre del tesoro de madera del Rey Carlos V®, que contiene producto de Carlos V Krizp® y un *set* portátil de juegos de mesa magnetizado.

Bases: Mándanos un correo a carlosv@clubnintendomx.com con el título "Trivia Carlos V". Los primeros cinco correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán el Cofre del Tesoro. Se aceptarán correos del 6 al 10 de febrero de 2012 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono); de lo contrario, tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 13 de febrero de 2012 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación original y fotocopia y la revista Club Nintendo de febrero. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 24 de enero de 2011. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Mario Kart 7

Nintendo 3DS

Nuevas partes para tu Kart

En cuanto juntes cierta cantidad de monedas podrás activar nuevas partes para los *Karts* (*random*); podrán ser llantas, planeador, carrocería, entre otros. Podrás ganar 10 monedas por carrera y un total de 40 por copa.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Parte al azar 01	50 monedas.
Parte al azar 02	100 monedas.
Parte al azar 03	150 monedas.
Parte al azar 04	200 monedas.
Parte al azar 05	250 monedas.
Parte al azar 06	300 monedas.
Parte al azar 07	400 monedas.
Parte al azar 08	500 monedas.
Parte al azar 09	600 monedas.
Parte al azar 10	700 monedas.
Parte al azar 11	800 monedas.
Parte al azar 12	900 monedas.
Parte al azar 13	1,000 monedas.
Parte al azar 14	1,200 monedas.
Parte al azar 15	1,400 monedas.
Parte al azar 16	1,600 monedas.
Parte al azar 17	1,800 monedas.
Parte al azar 18	2,000 monedas.
Parte al azar 19	2,500 monedas.
Parte al azar 20	3,000 monedas.
Parte al azar 21	3,500 monedas.
Parte al azar 22	4,000 monedas.
Parte al azar 23	4,500 monedas.
Parte al azar 24	5,000 monedas.

Personajes

Realiza las siguientes acciones para conseguir nuevos personajes en **Mario Kart 7** para Nintendo 3DS.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Daisy	Termina como primer lugar en la Mushroom Cup 150cc.
Honey Queen	Gana el primer lugar en la Banana Cup 150cc.
Lakitu	Consigue el primer lugar en la Lightning Cup 150cc.
Metal Mario	Logra el primer lugar en la Special Cup 150cc.
Mii	Llega en primer lugar en todas las copas en algún nivel de CC.
Rosalina	Termina en primer lugar en la Star Cup 150cc.
Shy Guy	Gana el primer lugar en la Shell Cup 150cc.
Wario	Consigue el primer lugar en la Flower Cup 150cc.
Wiggler	Obtén el primer lugar en la Leaf Cup 150cc.

Michael Jackson The Experience
Nintendo 3DS

Activa nuevas opciones
Para obtener características especiales en este título, como efectos, dificultades adicionales y demás, simplemente realiza las siguientes acciones.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Tiempo "Perfecto"	Logra el rango "Dance Floor Rookie".
Efectos de Murciélagos	Completa el tercer reto en Thriller.
Barra de Combo	Obtén el rango "Trainee".
Efecto Pista de Disco	Conquista el tercer reto en Rock With You.
Efecto Humo de Disco	Acaba el cuarto reto en Rock With You.
Puntuación Estilo Libre	Logra el rango "Head Bopper".
Efecto Bailarina Latina	Finaliza el cuarto reto en Blood On The Dance Floor.
Efecto Magia Vagabundo	Acaba el segundo reto en Billie Jean.
Dificultad Media	Consigue el rango "2-Stepper".
Efecto Motocicleta	Termina el quinto reto en Speed Demon.
Effect Reflector	Completa el quinto rango en Blood On The Dance Floor.

Jett Rocket
Wii

Premios
Si quieres dominar el juego al 100%, completa cada tarea para recibir la recompensa correspondiente.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
1,000 celdas	Reúne mil celdas solares.
As de corazones	Completa un nivel con cuatro corazones.
Bomba de Base	Ataca a cuatro Snapos con bombas en alguno de los niveles.
Rompimiento	Destruye 15 estalagmitas en un mismo nivel.
Chop Suey	Estrella 10 Chopper Chas en un mismo nivel.
Hielo quebradizo	Rompe 12 cubos de hielo en un mismo nivel.
Derríbalos a todos	Derriba a todos los robots de un mismo nivel.
Cacería de Drohn	Termina un nivel de todos los robots Drohn.
Consíguelos a todos	Consigue todas las celdas solares de un mismo nivel.
Ataque al corazón	Encuentra un corazón secreto.
Tengo un secreto	Localiza 10 secretos diferentes.
Salvavidas	No pierdas ningún corazón en un mismo nivel.
Amor de mi vida	Junta y guarda diez vidas.
Sr. Bondadoso	Finaliza un nivel sin atacar a algún enemigo.
Sin celdas	Completa un nivel sin conseguir ninguna celda solar.
Corre, Jett, ¡corre!	Acaba un nivel de la jungla en menos de tres minutos.
Velocidad	Termina un nivel del Polo Norte en menos de tres minutos.
Las puertas	Golpea a un robot con una puerta.
Timeattack	Completa un nivel de Atoll en menos de 20 segundos.
Tom Tom	Ataca a ocho Tank Toms en un mismo nivel.

Centipede: Infestation
Wii

Logros
En total hay 17 logros para conseguir, cada uno de ellos te activará nuevos contenidos especiales, así que no dejes de obtenerlos todos para completar tu juego.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Modo "Insane"	Termina el juego en Normal o Hard Mode.
Pistas de audio 1-6	Consigue 10,000 puntos.
Pistas de audio 13-16	Obtén 25,000 puntos.
Pistas de audio 17-20	Logra 50,000 puntos.
Pistas de audio 21-24	Junta 75,000 puntos.
Pistas de audio 7-12	Consigue 15,000 puntos.
Nuevo traje 1	Obtén cinco rangos Oro.
Nuevo traje 2	Logra 40 rangos Oro.
Nuevo traje 3	Junta 30 rangos Oro.
Nuevo traje 4	Consigue 20 rangos Oro.
Nuevo traje 5	Obtén 10 rangos Oro.
Nueva página en la galería 1	Nunca pierdas una torre.
Nueva página en la galería 2	Aplasta 25 bichos en un nivel.
Nueva página en la galería 3	Elimina a un jefe en menos de dos minutos.
Nueva página en la galería 4	Utiliza sólo el disparador de chícharos.
Nueva página en la galería 5	Aniquila a todos los escorpiones en un nivel.
Nueva página en la galería 6	Vence a un ciempiés antes de que escarbe.

CLUB NINTENDO

Para este mes, los fans de **Mario** y **Link** se hicieron notar, así que les presentaremos varias fotos con referencia a estos personajes. También les mostraremos colecciones que forman parte de las historias que, seguramente, todos hemos vivido con Nintendo. Recuerden que es importante que al enviarnos sus fotografías incluyan sus datos completos y hagan comentarios o nos cuenten anécdotas sobre sus años como fans de Nintendo.

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que, para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Colección de Club Nintendo

Desde la número uno

Luis Francisco Lomelí ya tiene años dentro de la comunidad de CN, y para muestra, aquí parte de su colección, con los primeros tres años de ésta, tu revista, Club Nintendo.

20 años de tradición, y contando...

Megacolección de revistas

Víctor Gómez nos platica que desde hace dos décadas no se ha perdido ningún número, sólo le hacen falta algunos especiales. ¡Muchas felicidades y gracias por ser parte del Club!

La pasión por The Legend of Zelda continúa con Skyward Sword

Los fans nos muestran sus increíbles colecciones

Camila Huerta fue una de las primeras afortunadas en tener **Skyward Sword** en Chile, y comenta que valió la pena todo el tiempo que hizo fila durante la preventa.

La siguiente colección pertenece a Yugi, uno de nuestros lectores que disfruta jugar **The Legend of Zelda** más que cualquier otro título. ¡Muy buenos juegos!

Abraham García nos dice que es un fan de **The Legend of Zelda**, y para mostrarlo nos envía la foto con sus juegos de esta gran franquicia de Nintendo.

Cristian Sánchez nos comparte una frase sobre **TLOZ**: "Los juegos se llevan en estuches o en memorias y son para diversión, pero **Zelda** se lleva en el corazón".

David y Ángel Valdez aprovecharon los recientes estrenos de **TLOZ** en Wii y N3DS para adentrarse en las épicas aventuras.

Listo para salvar a la princesa

Y vencer a Ganon

Milan Dylan Acosta nos presume el *cosplay* de **Link** que, según nos comenta, él mismo hizo. ¡Muchas felicidades!

***Cosplay* de un Rabbid**

Los conejos de Ubisoft

Debajo del traje de conejo se encuentra Esteban Patricio Torres, de 13 años, fan de los **Raving Rabbids** de Ubisoft.

Mario Bros. cobra vida
Con los *cosplayers*

Tomás Domínguez vive en Chile y tiene siete años de edad. Su personaje favorito es **Mario Bros.** y lo comprueba con su *cosplay*.

Vero Morales hizo una fiesta de disfraces, y sus hijos aprovecharon para vestirse de **Mario** y **Luigi**.

Patricia Martínez, de Colima, nos envía la foto de su hijo Acalli celebrando su cumpleaños al estilo **Super Mario Bros.**

Diego Cartes vive en Viña del Mar, Chile, y nos envía estas fotos venciendo a los villanos en Halloween. Es un gran fan de **Mario**.

Byron Nicolás Sepúlveda es seguidor de las aventuras de **Super Mario**, tiene 12 años y vive en Santiago de Chile.

Sebastián y Cristóbal, al igual que **Luigi** y **Mario**, son hermanos y gustan de pasar un buen rato jugando.

Diego Lazo Urrutia nos comprueba -con su *cosplay*- que es un verdadero fan de **Super Mario**, además de coleccionar Club Nintendo y juegos de Wii.

Ricardo Cobián gusta de las consolas portátiles, pero también aprovechó la oportunidad de tener su Wii rojo.

Revistas, consolas
Y muchos juegos

En 2007, Alexis Arias compró su primera revista CN, y desde entonces no se la pierde mes tras mes. Aquí nos muestra su amplia colección de juegos.

Sonic the Hedgehog
Amplia colección

Gabriela Reséndiz Malvaez es una gran seguidora del universo de **Sonic**, hasta se pintó el cabello de color rosa como **Amy Rose**.

Las mejores consolas
Son las de Nintendo

Desde Ciudad Obregón, Sonora, Santiago Avilez nos manda la foto de su gran colección de consolas (desde el SNES) y videojuegos.

Las grandes tradiciones
Se heredan siempre

Litzi Esquivel tiene apenas siete meses de edad, pero ya comparte el gusto por los videojuegos, que le transmitió su papá, Alberto Esquivel.

Dos años de coleccionar
Club Nintendo

Rafael Cruz nos escribe desde México, DF. A sus diez años ya es un apasionado de los videojuegos y claro, de la revista CN.

Hermanos coleccionistas
Y fans de Nintendo

Andy y Robin García viven en Tonalá, Jalisco; su consola favorita es el Wii, pero también gustan de jugar con las consolas anteriores de Nintendo.

Los clásicos videojuegos
Jamás se olvidan

José Luis Gama de Anda no pierde el momento de revivir las historias tradicionales sin importar cuántos años pasen. ¡Siguen siendo clásicos!

Arte del mes

El talento de nuestros lectores

Brayan Vicencio es fan de **Peach** y nos envía este dibujo donde la princesa del Mushroom Kingdom participa como jugadora de futbol en **Super Mario Strikers**.

Francisco Gutiérrez es fan de los deportes y más si los protagonistas son los grandes íconos del Reino de los Hongos.

Brandon Yansei representó una escena del cómic #160 de Ultimate **Spider-Man**. Sin duda, uno de los cómics más épicos.

Bryan Ernesto, de El Salvador, tiene 15 años y ya es un gran dibujante. Aquí una muestra de su talento y estilo tipo anime.

Makoto presenta su dibujo de **Ventus**, un personaje del universo de **Kingdom Hearts**. ¡Ojalá llegue pronto el próximo para N3DS!

Joaquín Riquelme hizo este dibujo por el lanzamiento de **Sonic Generations**.

Tonatiuh López Silva nos envía un dibujo de **Mario** con su traje de **Tanooki**.

Mayra Álvarez, del Estado de México, es fan de **Yoshi** y de la serie **The Conduit**.

Disfrutando de los

Juegos de video con la familia

Arturo Ramsés, en compañía de su hermano Jesús y su primo Ulises, gusta de vivir las hazañas de **Link** en los videojuegos.

Fan de Super Mario

Y coleccionista de Nintendo

Santiago Toro tiene sólo siete años de edad, vive en Santiago de Chile y ya es un gran lector de la revista Club Nintendo.

Aventuras en familia

Los Cadena Bros. y su colección

Andrés y Víctor Cadena son hermanos, viven en Ensenada, B.C., y les encantan los juegos de **Mario**, en especial **Mario Kart**.

Fan de Castlevania

En especial en el N64

Luis Góngora, del Estado de México, nos enseña su colección de videojuegos y comenta que es jugador desde hace 22 años. Sus series favoritas son **Castlevania** y **Pokémon**.

Coleccionista de revistas

Figuras y videojuegos

Emiliano Herrera nos escribe desde La Sernea, Chile; tiene seis años. Es fan de los juegos de **Mario** y en especial de **Luigi**, como lo vemos en la foto.

Seguidor de Club Nintendo

Y fan de **Super Mario**

Dave Villalobos es fan de **Super Mario Galaxy**, **Mario Sport Mix**, **Super Smash Bros. Brawl**, etc. Nos deja claro que su personaje favorito es **Mario**.

Aprovechando la información

De la revista CN

También desde Chile nos escribe Ignacia Sepúlveda para mostrarnos su colección de artículos de **Super Mario**, así como su Wii color rojo.

Fan de Pokémon y Mario

Bienvenido a CN

Manuel Arturo Morán se unió recientemente a la Comunidad de Club Nintendo, pero ya tiene una gran colección de juegos y revistas.

La unión hace la fuerza

Gran colección

Ariel Guzmán y Abraham Ramírez son primos y viven en Costa Rica. Juntos han logrado un buen número de objetos.

Fan de Mario y Sonic

¡Gran competencia!

Kevin Cuadra, originario de Chile, nos mandó esta foto con sus revistas preferidas, así como el Wii en color negro.

Colección del ícono de SEGA

Sonic se hace presente

Fernanda Venegas nos envía la foto de su colección de artículos de **Sonic**, ella es de Baja California y desde pequeña le han gustado los juegos del erizo.

Diversión también para llevar

Tres generaciones

Nuestro cuate, Julio M. H. nos presenta su colección de consolas portátiles y sus mejores videojuegos, sólo te falta el GB clásico y el color.

Siguiendo cada mes

A la revista CN

Joaquín Cárdenas tiene una gran colección de revistas Club Nintendo, así como los mangas de **Zelda** que salieron en EU.

Colección de juegos

Y revistas CN

Carlos Hernández nos pidió que publicáramos su foto para impresionar a una chica, esperamos que funcione.

Colección de figuras, revistas y videojuegos

Nintendo siempre presente

Alejandro y Mingo Vega son fans de la revista desde los años 90, y ahora han transmitido esa emoción a las siguientes generaciones.

La diversión es mejor en familia

Y claro, con videojuegos

Mario Ever y su hermano Diego son fans de CN y de **Mario Bros.**, les gusta jugar de todo y hasta tienen su guitarra y batería para Wii.

Videojuegos para todos

Diversión segura

Ángel, Iván y Alan Castañuela se declaran fanáticos de Nintendo, y claro, no se pierden las ediciones de Club Nintendo.

Inicia la colección

De revistas

Pablo Aramis lleva sólo dos revistas, pero seguramente se convertirá en un seguidor habitual de CN.

Jugando New Super Mario B.

Un clásico para Wii

Joaquín Rojas disfruta mucho jugar las aventuras que ocurren en el Reino de los Hongos, incluso tiene su colección de figuras y juegos para Wii.

Colección de videojuegos

Portátiles y caseros

Orlandito Sigüenza tiene una amplia variedad de juegos, en especial para los portátiles. Su personaje favorito: **Mario**.

Obra de papel

Chibiterasu

Liam Augusto Mendoza nos enseña cómo se vería el pequeño hijo de **Amaterasu** si estuviera hecho de papel.

Poniendo estilo

A las calles

Nuestro cuate, Pedro Rojas, junto con su sobrino, César Madariaga, hicieron estos pintorescos **Gombas** usando la técnica de estarcido en las calles de Chile.

Última Página

Toda la línea de impactantes juegos que vimos durante la pasada Electronic Entertainment Expo están, poco a poco, llegando a nuestras manos. Y aunque en enero no hubo tanta actividad, febrero sí nos pondrá en el centro de la acción con títulos que van desde las justas deportivas, pasando por las emocionantes batallas en los campos de futbol, hasta enfrentar a los rivales más poderosos con el poder de tus puños en combates cuerpo a cuerpo y a 60 cuadros por segundo. De igual manera, marzo también se hará presente, nos traerá la maravillosa aventura de **Kid Icarus: Uprising**, que se volverá uno de los favoritos para Nintendo 3DS por sus modos de juego. Así que mejor no te pierdas nuestra próxima edición, porque vendrán juegos de primer nivel. ¡Nos leeremos en marzo!

Kid Icarus: Uprising (N3DS)

Desde la presentación oficial del Nintendo 3DS, en 2010, Nintendo mostró un corto pero contundente avance de **Kid Icarus: Uprising**, juego que está siendo desarrollado por el talentoso Masahiro Sakurai (creador de series como **Kirby** y **Super Smash Bros.**) y que no sólo se postula para convertirse en uno de los títulos que más habrá explotado el potencial gráfico de la consola, sino que también ofrece una historia épica con combates tanto en el cielo como en la tierra que se desarrolla justo 25 años después de la entrega original de NES. Nuevamente, la amenaza estará en manos de la temible diosa **Medusa** y su armada de fieles seguidores, pero no te preocupes tendrás la habilidad en el control como ventaja y, claro, el apoyo de **Palutena**, la Diosa de la Luz. Juntos lucharán incansablemente para evitar que el mundo de los cielos caiga en las garras -o serpientes en este caso- del mal.

© 2012 Nintendo

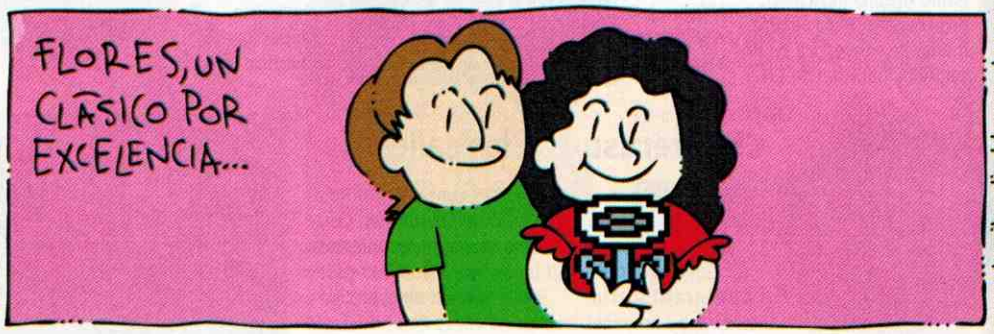
Pokepark 2: Wonders Beyond (Wii)

No todo en el universo de **Pokémon** se limita a capturar, entrenar y combatir, hay juegos en los que estos populares monstruos se desenvuelven independientemente; es decir, sin necesidad de que un entrenador esté a su lado. Así, podemos disfrutar de los personajes en su hábitat natural y haciendo un sinfín de actividades que serán un atractivo para los seguidores de la serie. Por ejemplo, en **PokéPark 2: Wonders Beyond** te adentrarás en un nuevo y misterioso mundo lleno de diversiones, pero también de retos; uno de ellos, buscar y rescatar a **Oshawott**, **Snivy** y **Tepig**, de los que no se ha sabido nada. Encontrarás acción individual y multijugador, así que no dudes en invitar a tus amigos para recorrer este colorido territorio. Habrá momentos en los que tengas que utilizar tus clásicos poderes para derrotar a feroces enemigos.

Mario Party 9 (Wii)

El rey de los juegos de tablero vuelve con nuevos bríos para Wii luego de casi cinco años de ausencia. Nintendo se tomó su tiempo para planear la novena edición y lograr que realmente tuviera elementos diferentes que sobresalieran de sus ya tradicionales aventuras. Por supuesto, el reto podrá ser tomado de forma individual, explorarás cada uno de los rincones del colorido escenario y te adentrarás en los múltiples tableros que contendrán una amplia gama de minijuegos (con retos variados para todo tipo de jugadores y edades). Pero en cuanto tus amigos se sumen a la fiesta, llegará la verdadera acción y competencia, pues el modo multijugador es la opción que ha hecho de esta serie una de las más atractivas para compartir. Una de las diferencias es que ahora los personajes se moverán sobre un vehículo, recorriendo cada casilla del tablero para entrar en pequeños retos que guardan un alto grado de jugabilidad. ¡Estás invitado a la fiesta!

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.



www.turrilandia.blogspot.com

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
DR. EGGMAN
SONIC GENERATIONS
© SEGA

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
SONIC
SONIC GENERATIONS
© SEGA